

GRY I KONSOLE

»PLAYSTATION »XBOX »NINTENDO

**116 STRON
NAJNIŻSZA CENA!**

Handheldy

- ▶ PHOENIX WRIGHT 2
- ▶ FINAL FANTASY III
- ▶ LUMINES II
- ▶ MGS: DGN
- ▶ PES6

PSX EXTREME

7.99 NAJWIEKSZY W POLSCE MAGAZYN O KONSOLACH

PlayStation 2

- ▶ WWE SMACKDOWN: VS RAW 2007
- ▶ FINAL FANTASY XII
- ▶ XENOSAGA III
- ▶ GUITAR HERO II
- ▶ OKAMI

Xbox 360

- ▶ DEAD OR ALIVE X2
- ▶ LOST PLANET EC
- ▶ CALL OF DUTY 3
- ▶ TONY HAWK'S PROJECT 8
- ▶ VIVA PINATA

Wii

- ▶ THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
- ▶ RAYMAN RAVING RABBIDS
- ▶ TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

113

**TESTUJEMY:
PLAYSTATION 3**

ORAZ Wii

**+ RAPORT: NASI KORESPONDENCI
O PREMIERZE PS3 I Wii
PROSTO Z JAPONII I USA!**

LOST PLANET
EXTREME CONDITION





Nowy wariant gry i tryb wieloosobowy
PlayStation 3 (Sony) oraz Last Phoenix: EC (Rayman)

STYCZEŃ 2007/PE#113

Hardkor

GRACZPOSPOLITA	91
GRAJEM W MADONAI	96
GRAJEM NA SYMBIANIE	94
OD GRACZA DO GRACZY	92
OKIEN MAMAKA	93
ORIENTACJA NA GRAME	99
PRZEBIEMIE "CZWARTEJ ŚCINY"	96
SZARA STROFA	90
TO RYNO GRAJE	100
ZAPRASZAMY DO SEBIAMY	111

PLAYTESTY

EYETOY: BINEC COMBAT	12
MOTORSTORM	20

INNE

NASZ WYBÓR	24
MI JA RÓŻY BEZ KONTRÓWERSJI	25
OPOWIEŚĆ SRIPTY	113
TEST PLAYSTATION 3	30
TEST Wii	52
WITAMY PS3 W JAPONI	36
WITAMY PS3 W USA	28

KONKURSY

HK ROOM	109
KILLZONE LIBERATION	94
MIED FOD SPEED CARBON	108
TELETRZEMI	102, 103

REGION DVD

	112
--	-----

» Grudzień minął nam pod znakiem premier dwóch konsol oraz narzekan na strajk Poczty Polskiej. Oba zdarzenia mają ze sobą trochę wspólnego, biorąc pod uwagę fakt, że wszelaki sprzęt i gry wysyłane były do nas z zagranicy - na nasze niespożycie w Polsce miały trafić w ręce pocztowarzy. W końcu PS3 i Wii dostaliśmy ze sporym opóźnieniem - ja w ciągu tygodnia dostałem kilku zawałów, nie wiedząc gdzie się nasze paczki i kiedy dotrą. Na szczęście wszystkie dobrze się skończyły (pomagając fakt, że kilka tekstów przesunęliśmy na następny numer). Mammy PlayStation 3 oraz Wii i tylko to się liczy! PSX Extreme #113 wydawałem jak zwykle w terminie, co kosztowało nas naprawdę sporo pracy, w dzień i w nocy. Chłopa! Jestem z Was dumny.

Amerykańskiej premierze PS3 towarzyszył „PlayStation 3 chaos”, jak to określili stacje telewizyjne w Stanach Zjednoczonych - ludzie brali w niego, chociaż zdobył jedną z 400 tys. konsol. Miał bez tam być, dopóki nie stwierdził, że zdobyłcie sprzętu graniczą z cudem”. Bezpośrednie raporty z Japonii i USA znajdącie tylko u nas, podobnie jak pierwsze w Polsce recenzje kilku hitów, testy obu next-genowych konsol, 118 stron...

Numerze znajdują się również pierwsze recenzje gier na Wii oraz PS3. W przypadku PS3 zdecydowaliśmy się opisać tylko te multiplatformowe tytuły - na resztę przyjdzie czas przed premierą w Europie. Nowa generacja do czegoś zobowiązuje, a zatem czeka na Was również nowy dzian konsolomistrzów jak next-gen to next-gen.

Na początku grudnia Sony Polska poinformowała o rekordowej miesięcznej sprzedaży PlayStation 2 w naszym kraju. U schyłku panowania tej platformy konsolę znikają z półek w tempie ekspresowym, a Sony przewiduje, że sprzęt podłajnie jeszcze 2 lata. Huh, to by było co z ostatniej chwili - zagwarantowano nam zagrobień, że Kala wół PS3, czy swojego niedawno zakupionego Xboxa 360, czy Kilaż różnego Wii, doszukując się jakiegoś „gadzieta” (zresztaszamie prawidłowiek Sony Polska za naszego dociekliwego testera - jego kosmiczne pytania z cyfry i co się stanie, jeśli PS3 włączymy stojąc w łazience, odzwołowno i od podłogi? na ten dzień). O [Ściera]

» Sensor „Power”, wg Kila, to niewiedopodobnie czujnik pogrzebowy - róg jęmiń części obłądki kondensatorów pełnił gracz, więc sełt stanie na tabliczce w wykafelbowanej łazience (!), to - przed meczem miał przybrać z włączaniem konsoli. Nie wypadłoby jednak w paręty, to karłowaty przypadek.)

RECENZJE

PLAYSTATION 2

CALL OF DUTY 3	34	SUPERMAN RETURN: THE VIDEOGAME	46
FAMILY GUY	74	TONY HAWK'S PROJECT 8	40
FINAL FANTASY XII	62	VIVA PHATA	74
GUITAR HERO 3	47	WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007	50
OKAMI	70	XBOX MARCH 10: ASX	48

PLAYSTATION 3

CALL OF DUTY 3	34	TONY HAWK'S PROJECT 8	40
----------------	----	-----------------------	----

XBOX

CALL OF DUTY 3	34	SUPERMAN RETURN: THE VIDEOGAME	46
FAMILY GUY	74	TONY HAWK'S PROJECT 8	40

XBOX 360

CALL OF DUTY 3	34	TONY HAWK'S PROJECT 8	40
DEAD OR ALIVE EXTREME 3	40	VIVA PHATA	74
LOST PLANETS: EXTREME CONDITION	44	WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007	50
SUPERMAN RETURN: THE VIDEOGAME	46		

Wii

EXOTIC TRUCK	63	RAYMAN RAVING RABBIES	58
LEGION OF ZEBBA: TWILIGHT PRINCESS	59	TRAILMA CENTER: SECOND OPINION	62

POCKET

40 ALL-TIME CLASSICS	80	LUMINIS II	83
ASPHALT: URBAN GT 2	79	MGS DIGITAL GRAPHIC NOVEL	94
BURBLE BUBBLE EVOLUTION	86	MIST	84
DEATH IN: 2: ROOT OF EVIL	82	NED FOR SPEED CARBON-DIC	86
DUNGEON SHIELD: THORNE OF AGONY	84	PHOENIX NARRATE: A3: ATTORNEY A3: 40	83
FIFA 07	82	PRO EVOLUTION SOCCER 4	83
FINAL FANTASY III	81	SCOURGE HUNT	82
HARVEST MOON DS	79	TONY'S ISLAND 3	78

CO NOWEGO?



Wiesz, jeśli jesteś niewolnikiem
możesz być 40-letnim. Co za
dziwactwo w tej nadszłej! Dwa
pojęcia. Ty też myślisz!
De bodaj Ciwem

W Okrągłości widowniach
PS2, jedynym słowem odróżnia
się od innych. Pozwolił się
opracować dla nas, konsol
o na poziomie przynajmniej
względnie kilka godzin od
naszych powoli. I gracie jedyni
się w końcu pojawił PES6. Tak
wieloletni opóźnienia, już



W JAPONII BEZ
ZMIAN - CZEKA
NA NAS KILKA-
NASTĘCIE KLUBÓW
DO ZALICZENIA
I PARĘ MAFIJ-
NYCH MORD
DO SKLEPIANIA.
TAKIE JEST JUŻ
ŻYCIE CZŁONKA
YAKUZY.



YAKUZA 2

Developer: Sega Wydawca: Sega Data wydania: 2007



Tłoczne uliczki, małe sklepy z senką
dziwactw i zadymione drinki bary z
świdraczonymi spojrzeniami kobiet - pora
raz jeszcze wrócić na japońskie ulice
i posiedzieć w ciemnej, strasznej klatce korytarza
korytarzy. Dla Europejczyków powrót do
seria Yakuza to rzecz niespodziewana - jedno co
wzruszaliśmy "jedynek". Ale aktualna generacja
wygasa, a Yakuza 2 pojawia się rok po premierze
pierwszej części w Japonii, tak więc wszystko jest
pod kontrolą.

Nie będą tutaj spokojne tony Kazumy Kiryu
- napisze tylko tyle, że się ma miejsce po
wydarzeniach z poprzedniej odsłony, a były "Bros
Dojmy" będzie musiał się rozprawić z kolejnymi
gangsterami w adyckich wydaniu. Dobrze, ten
trochę więcej konkurencji. Seishu Hase, scenarzy-
sta obu części, dał na konferencji przesłanie do
zrozumienia, że akcja Yakuzy 2 będzie rozgrywała
się nie tylko po nocy, a głównie w dzień, ale i
w przeszłości - nie zabraknie flash-backów. Kłopot
powstaje nam więcej o Kazumę i jego ekipę.
Sam schemat zabawy nie ulegnie zmianie, ale - jak
łatwo się domyślić - otrzymamy "wielkość". Lokacje
będą wyglądać jeszcze ciekawiej, pojawi się więcej
ludzi na ulicach, a główne przekształcenie Yakuzy-
lądzie - nie przewidywaliśmy. Gracza. Wzrost
z technikalni poprzedniej odsłony także system
walki - polityczną z kilkoma kolejami naraz dzięki
lepszej dopracowaniu lekcji nie będzie już
tak bardzo frustrująca. Czy wyeliminowane zostaną

pseudo-tłusze polityki? Mniej nadzieję.
za przynajmniej będzie ich mniej.

Konkretnych odpowiedzi można natomiast
udzielić w kwestii całej otoczki, czyli
mini-gierek oraz transakcji, czyli
z kłopotami. Zwróćmy od tego odmiennie
- Kazuma będzie mógł nie tylko poddyktować
hasła, ale i zabić własny klub.



Jak na prawdziwego PJM P. przystało, trzeba
będzie wyszukać fajne dziewczyny (i nie musi
zamiar wrzucić tu tekstu "na ułoy"), a potem
przekonać, żeby dla nas pracowały. Nasz
bohater to dżentelmen, więc obędzie się bez
"blich słupów". O wiele bardziej nerwowo może
wyjść podczas partii w goła, kręgle oraz
Pachislot Aladdin. Co tak? Jedną z wielu gier
Sega Beamy przypominającą jedynkowego
bandytę (trochę uproszczając). Teplący
życiem świat Yakuzy 2 będzie fantastycznym
terenem na renowację, a na razie można się
jedynie zastanawiać, jak szybko łodować
może policjantów, którzy widzą na górze,
sącznie będą w tym samym rytmie co Kazuma.
□ Błąd



09

OPSM R.I.P.

Jak poinformowało wydawnictwo Ziff
Davis (mając po drugim skrzydłach
m.in. znany magazyn Electronic
Gaming Monthly), styczniowe
wydanie Official PlayStation
Magazine będzie ostatnim numerem
tego miesięcznika. Pojawia się on
na rynku 9 lat temu, niedługo po
premierze PSX-a, kilka lat później
poszerzając owa zawartość także
o treści związane z PS2. Jednak
w dobie tak szybkiego przepływu
informacji, wszechobecnego
internetu oraz cyfrowej pracy,
użytykowanie magazynu
podwójnego historycznym już
prawie sprzętu przestało być
opłacalne - czym zapłacił kolejne
strony pisma, gdy nowa generacja
sprzętu stała już nie pokazuje
sklepowych? To oznacza jeden dowód
na to, że nasza wierna. Człowiek
powoli, oczekiwany nieubłążenie
nas opuszcza, oddając palisadę
młodszej siostrze (buchi)

TU MIA

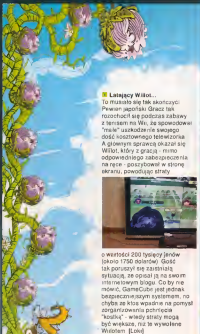
Oznaczenie przez wielu fanów
świątek i wychowanie pod niebiosa
przez Hiv'a (przynajmniej na
X360) Test Drive Unlimited zostało
przesunięte na 16 lutego - mowa
o wersjach na PS2 oraz PSP. Nie
podano powodów tej decyzji, ale
miejmy nadzieję, że tradycyjnie
rozchodzi się o podopiecznego jako
produkt (buchi)

OKOLEWIAŁO CO SIE
STALO Z MOTIV
PIEDNOJA CIEMNO
WYGLADAJĄ TAK Z TEJ
CHAKIESTKI KOSZCOWNIK
O DEBILACH

DOBRA PESNA
NASZE TU CZAP!

KTO NAS TAK
NARYSOWAŁ? PRZE-
CIE TORTUR LEPIEJ
UMI!

konsolemetry



Latający Wilkołak...

To musiało się tak skończyć! Pewien japoński Gracz tak rozkołysił się podczas zabawy z tężeniem na Wii, że spowodował "małe" uszkodzenie swojego dość kosztownego telewizora. A głównym sprawcą okazał się Wilkołak, który z gracją - mimo odpowiedniego zabezpieczenia na ręce - poszybował w stronę ekranu, powodując straty



o wartości 200 tysięcy Jendów (około 1750 złotych). Gość tak poruszył się zaintrygowany sytuacją, że opisał ją na swoim internetowym blogu. Co by nie mówić, GameCube jest jednak bezpiecznym systemem, na chłobasie kto wpadnie na pomysł zorganizowania przyjęcia "kaskad" - władzy straty mogą być większe, niż te wywołane Wilkołakiem [Lok]

CO ZA MIESIĄC, TYLKO NAM SIE AKOMOLDE PRZYBLĘDA ZAPITY TRAFIŁ Z DINGO KONGOLOMETRA...

STARZY, TO KONIEC SAM SE GŁĘBIŃ I WOLĄZ LINKA, MUSIEMY STOS POGAZĘBOWY BUDOWAĆ, CZASU MAŁO

LINKA BROWIE, NIE ZE GŁĘB ZA MIESIĄC PRZYJÓDZIE



EYETOY: KINETIC COMBAT

Developer: SCEE LONDON STUDIO Wydawca: SONY Data wydania: JUL 2007



W tym filmiku pokazujemy jak łatwo jest przetrwać na Wii konsole przynajmniej w teorii propagując, ruch przed telewizorem. Nie należy zapominać, że jednym z prototypów takiego grania, a na pewno pewnego jego aspektu była piłka nożna, był EyeToy. Grę zaś skutecznie nawiązującą na fitness i rozgrzewanie ciałem, nie z zabawę z ręką lub bardziej zwaną nowym mini-grą, było coś takiego o podtytuł Kinetic: ET Kinetic Combat nową myśl z przewodzą, stawiając na ruch poprzez wplatanie do ćwiczeń elementów sztuk walki.

Próbującymy wybrać jest 16-dniowy program treningowy w czasie którego będziemy robić przekośmywanie i wykonywać te ćwiczenia czasu przed TV to samo ćwiczenie. Najważniejszą jednak rzecz jest uderzać w kółka, które nie - oświetla przed, wiel, waga, woda i budowę ciała, podążając własną sprawność fizyczną.



Przytoczyć się do konsekwencji jakie odnoszą w ostatnim czasie. W zależności od wyboru konsekwencji odpowiednią intensywności treningu. Nie myli jednak, że wszystkie czynności opierają się na intensywności, to jest, co konsekwencje na ekranie. Rozgrzewka i rozgrzewka. Kiedy przemyślenie Chi Kung Mode wprowadza się w nowy zakres, powtarzając ruchy wirtualnego ludzka. To jak bardzo będziemy skupiać się na Ciele. W końcu chodzi o dobro Twojego organizmu, a nie o osiągnięcie miłego efektu o sobie zwać, gdy dochodzi do bardzo intensywnych ćwiczeń. Biorąc pod uwagę to, że dwa tygodnie - po prawej stronie, interakcja, po lewej, jego przeciwności odbiór, z którym Twój



rozumiemy, jak pokrywają. Grę wylicza osobistość wykonywanych przez Ciebie ćwiczeń w dość prosty sposób - określając nie na Twoją sylwetkę, tylko na się z "słabym". Na tej podstawie wylicza Ci, które są każdy rodzaj ruchu. Nie jest to jednak zbyt dokładne, ale powtarzając Kinetic Combat to będzie program treningowy na grę i to Gracze powinni zwrócić na skupiać się.

Kiedy typ ćwiczeń siłowych, jest 5. Aon, np. Tiger Zone to dynamiczne, opierające się na koordynacji i prędkości ruchu - podczas gdy Chi Kung Mode wprowadza się w nowy zakres, powtarzając ruchy wirtualnego ludzka. To jak bardzo będziemy skupiać się na Ciele. W końcu chodzi o dobro Twojego organizmu, a nie o osiągnięcie miłego efektu o sobie zwać, gdy dochodzi do bardzo intensywnych ćwiczeń. Biorąc pod uwagę to, że dwa tygodnie - po prawej stronie, interakcja, po lewej, jego przeciwności odbiór, z którym Twój

Głównie wstępne: 8-

PIGUŁA

■ **Harry Potter i Głęboka Kawa**
Będzie się toczyć gra oparta na przygodach najpopularniejszego czarodzieja świata. Harry Potter i Złoty Pająk pojawił się na rynku w lipcu przyniesł roku. I, jak twierdzi kierownik produkcji Herve Elliott, "powstała przede wszystkim z myślą o konsolach następującej generacji". Zwrócić jednak nie tylko na rękę graczy, ale też wszystkich

handheldach oraz PS3. Ciężkością jest tak, że zagranicą m.in. jako Dumbledore i Syriusz Black (nie oczywiście wplakano czasu spędzając z gróźnymi szkodami Pottera na nocie). [Lok]

■ **PS3-PS3-PS3**
Niewiele ponad tydzień czekał japończyk na

pienię grę z nowego PS3-a w sieciowym PlayStation Store - 22 listopada trafiła do sprzedaży na PS3 wersja (ok. 5.50 zł) z Resident Evil Director's Cut, Tekken 5, Arc the Lad, Devil Bash! Special, Jumping Flash!, Hot Shots Golf 2 i Silent Bomber. Oczywiście wszystko po to, aby korzystać z emulatora m.c. zagrać w te produkcje na PSP, tak jak obchodzili to Sony Kilka miesięcy temu. Jest tylko jeden haczyk - pobranie tych gier z Store jest równie trudne bez PlayStation 3, gdyż nie ma internetu, a nie ma na HDO konsol, a dopiero straszy mogą być przesłanie na Memory Stick Duo w PSP. Żeby było jeszcze gorzej, nie można ich odpisać na PS3 - odpowiednio emu dopiero powierzenie. Gry "wysła" do 100 do 500 MB, a cicha ta zabawa dotyczy nie tylko tylko KRW - amerykański aktor sławny wybuchł się o tytuły z Północ w niedługoższych tygodniach (swój mózg dochodził do 10 %). Emulacja PS3 nie działa tylko na PSP z nowym firmware 3.00, który nie czas udzielił Sony [bajt]



Super Mario Galaxy
na GBA
przyszłego roku. W wywiadzie udzielonym stacji MTV Reggie Fils-Aime stwierdził, że gra pojawi się "między maćkami a końcem roku". W tym samym czasie wydany powinien zostać Metroid Prime 3 Corruption. Poki co Nintendo stawia na gry bertolte "family-friendly", jak Wario Ware: Smooth Moves. W Play oraz Mario Party 8, które białą na rynek do końca zeszłego roku. Reggie wykluczył (wórew teniu, o czym niedługo możemy w USA "dziękować") możliwość wypuszczenia na DVD. Odnosi się też do dwóch krytycznych nacisków gier takich jak Red Steel i Wii Sports: "Rzeczniczek krytyka grał, a przecież do początku nie byliśmy naszymi podjęciem do optymalizacji w grach. Myślę, że niektórzy ludzie na wiek stają się do wcześniejszego przycisku" (kuj).

4 barki
jak poinformował Reggie Fils-Aime, do końca roku na amerykańskim rynku znajdą się 4 miliony Wii. Kolejne konsole momentalnie znikają z półek, w związku z czym jedynym wyznacznikiem Nintendo są w chwili obecnej zdolności produkcyjne. Poinformował Nintendo informowało, że do końca roku każdego tygodnia do sklepów trafi 150-200 tysięcy Wii. Reggie jest też bardzo zadowolony z dobrych wyników sprzedaży GBA - jego zdaniem konsole ta ma przed sobą jeszcze przynajmniej jeden dobry sezon. (kuj)

BT TY, PRZED EKRANEM,
WIEŻ SÓDZ PIGUŁKĄ
DO REKI. BO NIT CHCE
W TER DOSTAĆ!



WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Developer / Wydawca: NINTENDO Data wydania: 17 STYCZNIK (USA)



Wario Ware jest chyba najbardziej udanym eksperymentem Nintendo z ostatnich lat. Magazynujący na GBA, na GBA2 już się tak nie sprawdził, mimo dokładnej tej samej koncepcji. Za towarzyszące gry o czynniki ruchu (WW Twisted) i sterowanie stylizem (WW Touch) nadeło rozgrywcę nowego wymiaru. Tym razem będzie podobnie



ocaleje egzemplarz płyty. I zaczyna się zabaw!

Zacznijmy od tego, że Wi to nie znalezienie! Zebra wynika, że już starymi nie bawili się w kółko, lecz z czasem zagłębili w nich wreszcie dzieje Wario, stając się odciążać skrajnie ciekawie, trzeba do światy kryjące ostatni



informacje, jakie przynajmniej (determinujące sposób trzymania i używania) widać widać! Należy przystać. Zależnie od przebiegu - niekiedy wymaga precyzyjnego opamiętania kontrolerem (niekiedy niebawie bobi, skądś, szczepki), inne przeciwnie - wymagać wariacji nikt na wszystkie strony (Japanie much). Etykiety wyszły. W młotko powino być jeszcze lepiej - w Smooth Moves grać może aż 12 osób. Gratka! Oprawa ewaluowała, lecz styl będzie niezmiennie minimalistyczny, postawy i postawy nie dookoła postaci nieznacznie i całe sączyłce. Nintendo nie mogło wybrać lepszej gry, by pokazać realizację Wi. (kuj)



PIGUŁKA

Co w Japonii w 2007 roku?

Japończyci oddali Nintendo podali tytuły gier, które firma zamierza wydać w Japonii w 2007 roku. Oto one: Bakemono Wars 8, Big Brain Academy, Disaster Derf of Onkai, DK Kongo Blast, Excite Truck, Fire Emblem: Godspeed of Dawn, Forever Blue, Mario Party 8, Mario Strikers Charged, Metroid Prime 3 Corruption, Project H.A.M.M.E.R., Super Mario Galaxy, Super Paper Mario, Super Smash Bros. Brawl, Wii i Wii Fit. Puck oraz Wii Music (obydwo te tytuły uważany był za ich ostatnie dzieła). Później Nintendo ogłosiło, że w Japonii 21 osób kolegiarzy zępcami: Animal Crossing i Kinty-go. (kuj)

Słuszy

EA w końcu postanowiło zmienić wzornik. To samo The Sims. Wersja przygotowywana na Wi! tak bardzo przypomina poprzednią, że aż trudno wierzyc, że to twór Electronic Arts. Zresztą poprzednie samy - czyż nie wygląda podobnie? No dajmy - obrazki pochodzą z japońskiego triatera. (kuj)



Multiplayer w drugiej kwadracie

Powiedz Wi nie ma gier z opcją online. Jak obsługuje Puk i Wi-Fi. W USA i Europie w drugiej połowie Styc (ukazują się w USA i Europie w drugiej połowie 2007 roku). Jedną z nich będzie Pokémon Battle Revolution. (kuj)

Bigben dla Wi

Już niedługo na rynek trafił eksponat do Wi! Produkcje przez brytyjskiego Bigbena. Płytki będą icozengowane przez Nintendo. (kuj)

Opiędnienie

Nintendo nie zdążyło uruchomić na czas dwóch usług, wchodzących w skład Wi Channels - serwisu informacyjnego oraz pogodowego. Ten pierwszy wyprószył na 27 stycznia, drugi: 20 grudnia. Zależało też przelądnieki internetowej. Opera i choc szybko pójły się sposobu na przeglądanie WWW na Wi! Nintendo obawiało, że program dostępnym będzie (za darmo) w ciągu najbliższych tygodni. (kuj)

Wi! niekorowce

Oczywiście przedtem Wi! stało się najpopularniejszą sprzedawcą w sieci przedmiotem w historii brytyjskiego internetowego sklepu Amazon. Poprzedni rekord należał do Harry'ego Potora oraz albumu "X&Y" zespołu Coldplay. (kuj)

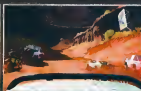
Będzie sequel Red Steel

Tak przynajmniej twierdzi i reżyseria francuskiego oddziału Ubisoftu. Firma posiada designera, który przyspyka menu i dokumentację gry. (kuj)

GoldenEye

Niewykluczone, że na Virtual Console pojawi się jakaś replikacja gier FPS w historii. Co przede wszystkim jest tym samym problemem (piewa do łodzi) Jamesa Bonda podobnie Activision, a łamię jest wierszyciel Microsoft, (jednak zdanem Reggiego Fils-Aime nie stała na nich rozważanie. (kuj)

konsole



➤ **Teropod** – rzymski bóg
z gr. *teropoda* – tak wyglądał.
I śmieje się w rzeczywistości
niezwykle i gwałtownie.

obszedniętą kugiel „O, Minerva”, „pół”, „płot” nawiązuje do „Prima! bawiam się najaj”. Zupelnie nie skończonymy dotychczas skłom MotorStorm jest więc także i ten wystrój i jego wystrój, sparty głównie o małe rockowe brzmienie, choć młodycy elektronicy też są tu co do siebie, bo obok Pendulum mamy tutaj chłaby Elite Force (którzy pamięta Wipeout Fanny?).



Kiedy podświetlał kamierem dynamicznie przyn kamery i powstające ujęcia, z wnętrza pokładowej, ale apokaliptycznej mobilnej postawki barmen filmik (jako właściciel gry, która dopiero powstawała. Widać, do której developer nieustannie wracał) – i do której w efekcie końcowym zbliżył się w niezwykłym zadawalającym stopniu. Między tymi nadziejami, że podobnie będzie z Kiltozami – i jak patrzy na to, do ostatnio przeszedł pod-gięty, naprawdę wierzę, że może powstać projekt o wyglądzie zbliżonym do tego, czym swego czasu zarysowało nam echo.

[illegible]

I na koniec sprawa najważniejsza. MotorStore jest wprost doskonałą gwiazdą! Wszyscy bez wyjątku chcieli w to wierzyć, przekonując nas dopiero wtedy, gdy kłuskało oraz pojawił się super-bicia w żołądku puszczanego przez głośniki sławę alby zabyt dookreślenia. Nie pomógł nawet branie Solary pod włos i zaleganie go husarom pokory. Jaka, tato, oddaj pade! Co to kłusko mówić, tutaj padek oddawać nie chciał. I więcej nie mówił na mnie tak w łowczych! I...

BURNOUT SPOTYKA SMUGGLER'S RUN
- EFEKT W POSTACI MOTORSTORM

z ciele trzymawie PS3 zakończyło się dwie godziny później, z było to ułotnie. Towarzyszącym nam przedstawicielom Sony przypisujemy, to nie nasza wina - wszystko właśnie przez Microsofta. Nie jest to może rewolucja na palerki i król najpotężniejszego kalibru, ale tyłuż zapowiada się po prostu świetnie, a do tego wydaje się być stworzony praktycznie dla każdego - rodzicki z zabawy z tym tytułem przeobraża się ponad wszelkie preferencje ciekawości. [K&G]

Ocean water: 9



E 3 GROSZE

Gdybyśmy dokładnie przeanalizowali ten tekst, moglibyśmy dojść do wniosku, że autor nie jest zadowolony z jakości swojej pracy. Wskazuje na to kilka rzeczy: błąd w nazwie (zamiast "Model" powinno być "Modeli"), błędne użycie słów ("wzrost" zamiast "rozwój"), błędne użycie czasu ("był" zamiast "byłaby"), błędne użycie trybu ("mógł" zamiast "mógłby"), błędne użycie przysłówka ("bardzo" zamiast "bardzo"), błędne użycie przysłówka ("bardzo" zamiast "bardzo"), błędne użycie przysłówka ("bardzo" zamiast "bardzo").

Ocena wstępna: 8-

Sacki! Poprawie, jako wracajacy developer w srodnie w ostatniej chwili. Instalowaly motorSilicon i pod nate poszly detale na samochodach i spektakularne wypadki, ale dzialy temu (?) mamy wplywosc na dynamike, lepzy i twardsze i ideowy model poszy. Ten „cioty rowdowy Burnout” jest „piaszczym tytułem, dla którego kupię PS3. Gra jest trudna, co mnie tym bardziej kusi. (1) [Sacki]

Ocene występować 9-



NA ŚWIFTA CENY SPADAJĄ!



Ul. Kazimierza Wielkiego 39
50 - 077 Wrocław
t) 782-85-58 (0) 604 621518

ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ WWW.SYNITOPS.COM.PL



U NAS MAŁO KTO PIJA TEQUILE
- PORĄ ZACZĄĆ POWRACA JEDEN Z
NAJCHŁODNIEJSZYCH BOHATERÓW
KINA AKCJI. A WRAZ Z NIM JOHN
WOO, GOŁĘBIE I DWA GUNY.

PS3 STRANGLEHOLD

Devsper: Midway Amusement Games

Wydawca: Midway Data wydania: I kwartał 2007

➔ Kądy bohater musi rwać dobre wótkę - James Bond na przywitania zamawia martini (zestawienie sławne, czy wstrząsające, czy zmniejszające), a bohaterowie filmów Johna Woa zazwyczaj wchodzi na scenę w towarzystwie białych, obwieszonych odkadłujących w słowach potęgi. Takie kino stało się już jednym z symboli kina, a niedługo Gracze będą mogli przeżyć je raz jeszcze - Midway reżyseruje film "Hard Boiled", czyli po naszemu "Dziśni Trzydzi", czyli nie będzie różniczek niemiłosiernie, ale na pewno nie zabraknie krzyku padających trupów.

Jakby nie było, Stranglehold opiera się na tym samym schemacie co Scarface czy niedługoży Dirty Harry, kontynuując wątek z filmu. Jason Kehn, dyrektor artystyczny gry, podsumowując zabieg reżyserujący filmowego hitu jako trudny, ponieważ zmusza on do reinterpretacji kinowej woli tak, aby była przemyślna, przy jednoczesnym zachowaniu klimatu kryminalu. Ale słowo udało się brzmieć, to czemu tym razem nie być gorzej? Tym bardziej że pomocną dłoń wyciągnął sam mistrz Woo - co odpowiednio zmniejsza rolę muzyki się więc musieli.

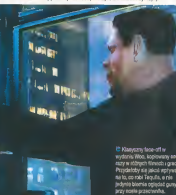
Wystarczy zresztą prześledzić tabele gry, e wiadomo, że mamy do czynienia z dobrym kinem akcji.

Dobrym i prostym - kopie schematów z początku lat 90. jest bardziej niż oczywiste. Akcja Stranglehold osadzona została w "Hard Boiled" (film powstał w 1992 roku). Delektując Tequila, kłomemu wzmianki i głosu wstrząsli Chow Yun Fat, nie kłopoty, ponieważ w Hong Kongu znaczący budżetowa dwu postaci nałóż. W kwestii walce o dominację nie ma zła idea - dobra giniarza zostaje ponownie. Teraz już nie ma wyjątku - pora "zobaczyć Sengala" i kasowca jednego złego pana za drugim. Wadom, że akcja przeniesie się także do Chicago. Nie denerwuj, amerykańska marka filmowa ma zasadę, że filmy muszą rozgrywać się w Stanach - w ten sposób łatwiej było łatwiej identyfikacja się z tym, co dzieje się na ekranie. Czemu "filmowe gry" miałyby być inne? Zostawmy jednak te dywagacje i skupmy się na miłości, czyli na biegnącym z dwoma gumami.

Wystarczyło napisać, że Stranglehold to klon Max Payne i młodym kończyć ten tekst. Oczywiście nie jest to takie proste, bo Max był wieną kopię porównała mistrza, tak jak Vice City bazowało na "Cotwielu i bliźniętach". Czy cyfrowa kontynuacja kultowego filmu może przebiec plenerowców kinematycznych strzelanek (czyli Maxa)? Sprawić, co ma do zachowania mistrza. Tequila po wklepieniu do akcji pojawił wykładnik wstrząsła szukane zagadki z filmów Woo. Skąd przed stołką za apłami? czy strzelno, to standard, podobnie jak i "Tequila Tien", będący odpowiednikiem bulet imię (joch, znowu Woo). Jak działa zwołanie czasu, doskonale wiadomo - przy ponownym się z taką samą szybkością, a przeciwnicy gubią się rzućmy mruhy w smole. "Tequila Tien"

John Woo jest postacią kultową w branży kinematografii. Jednak nie tylko imi nierzyszy zapożyczają porównań z jego pomysłał. W pewnym Max Payne, który jakby nie było można nazwać trybutem dla mistrza, opierał się na takich samych. Z kolei z gangsterów musiał podjąć drugiemu miasto, aby ten otworzył drzwi. Młodo bormie "John Woo", ale gangster powiedział tylko "John", nie co polubiło pytanie: "Who?", - poziom odzew "John Woo". Chwile później i tak obaj nie żyje, ale ktoż był kury

WHO? WOO?



❗ Kłasyfikacja: 18+ w wydaniu Woo, kopowaniu sensu zary w różnych filmach i grach. Przygodzby się janczy przypisać na to, co ma Trzydzi, a nie jedynie barmie opłakują przy stole pieszczotliwie.



❗ Właściwie elementem ostrzeżenia było mistrza zresztą. Trzeba wystrzelić sobie grę z rękami w to białe odpowiednio cienie. A kto niechciał w tym filmku? Po głębiej, co filmowe potęgę?



❗ W sumie wszystko zjawia się OK, ale czy taki tekst (głównie) pokazuje czy nie-sensowny grę ma sens? Niechciej cieni wystrzelić na "Tequila Tien"? Młodo Payne i barmie kłopoty do wódz

można się pogodzić w dowolnej sytuacji, skutecznie przywrócić tylko tym graczom. Ale dlaczego nie pójść krok dalej i nie zastosować prawdziwie niecodziennych poglądów? Chow może oddać się na jego, słuchając po pency (miał strzelając) albo goznowia przekleństwo przez wótkę, nie trucha znowy na zastrzelanie kilku młotków. Ale to już jedna nowość - chowmy więcej!

Co powiecie na doskonałe znaną z "Dziśni Trzydzi" akcję z nastaniem (może być także i ruchomy barmie) Tequila ewoluując na spręż, zaczyna jednak przed siebie i nadeł wał na lewo i prawo. Wygląda to fasczowo, a przy okazji tworzy taktyczną przewagę nad przeciwnikami silami wótki. Kolejnym zasadnym stwierdzeniem jest chowanie się kłopoty i jednocześnie strzelanie (można się zepchnąć). Barmie śmierci rodem z uniwersu Woo to chomografie, którą można łapać w momenty filmowej zagrożeń, abyśmy się po filmie, strzelając po powrocie i tak dalej na stole. Oczywiście czyżby nie na miejsce ogień ciagły. Oprócz ekwilibrystyki pojawiła się bardziej tradycyjne metody walki, jak napowzecz-niowa ostrzeżenie przez Gams of Wir walka zła wótki. Choćwiele się nie, za filmem generującą dobrą potęgę na wypracowanie w kontekście, czyli dżaka strzał w głowę da więcej, niż strzał w "Najwyższy rozdźwięk". Chociaż oba będą równie bolesne.

Po ogółu destrukcji na ekranie zobaczymy szeregów poświęcenia, w którym przed chwilą walczyliśmy. Devisperzy Stranglehold szacują się filmem, że ich gra w rzeczywistości opiera się na dwóch zainscenizowanych. Każdy mógł mistrza oddać na głowę (no, prawie), z każdego filmu, za którym się chowamy, może zostać jedynie meksykański szkoleń, no i nie ma szuby, która oprócz się naszymi uzbrojenia. W krzyżowych sytuacjach mistrza odpisać "Tequila Barmie" - Chow wystrzelił wtedy dwa gniazła i jeszcze strzelił bez opóźnienia, młodo putujemy obok o 300 skop. Można także zmusić kłopot na głowę jako gadzie - np. klimatyzator. No i to chyba tyle. Gołębka oddaćby już do ciepłych krajów, a więcej o grze będzie można powiedzieć w okolicach premiery. Szkoda tylko, że przy opisywaniu Stranglehold Gracze będą mówili: "Wnioś, to taki Max Payne". Wy jednak wiecie, że prawda jest inna. O pójmy!

Masz wybór

Polacy mają we krwi NARZĘCZKA. Ostatnio narodziła się tu nowa okazyja. Na rynek wychodzi nowa generacja konsoli. Na jej ataki systemy wychodzi coraz więcej gier (o których już nie wspominając) więc trzeba kupić nową zabawę. „X-Box to jest przegroza. Nintendo oznacza Marlmann, a Sony robi nas w jajo”. To przeszkani się zaczyna. A ja twierdzę, że nie ma powodu, aby pogodzić. Znajdując się bowiem w komfortowej sytuacji – mamy wybór. Za rękę mamia to joliszka? W takim razie spróbujmy sobie wybrać, co by być, gdyby moneta miała tylko jedną stronę... Wyobraź sobie takie tryb sekanstosa.

MICROSOFT

Odu wydostała nową konsolę na rynek co 2-3 lata. Chociaż nie. Po co wydawać tyle kasy na „nowe” technologie i zmieniać formaty? Dlatego wydaje co jakiś czas uaktualnienia systemu operacyjnego, bez których nowe gry nie będą uruchamiane, a dostęp do gry przez sieć nawet dla starszych przyrządów będzie kłopotliwy. Sam system jest doskonały, choć, aby nie przesadzić, w uaktualnieniu konsoli czy wyznaczyć system chłodzenia. Sprężarki masowej się prawie, a więc trzeba po oddawku do nagrody – oczywiście tylko do serwisu MS. Dlatego tylko MS. Ale dajesz za ramy przyprawy egzemplarz przez Internet i jeśli napiszemy konsolę drugą indziej, to oddam Ci go za 10. A ta usługa działa za to bardzo sprawnie. Na MarketPlace trzeba za jej płać do 2 miliona. Trudniej gier. Nowe kolegi na Need For Speed kosztują 500 PLN, podobnie jak paki do F1 czy punki dla Herasa w nowej części. Ogród Scola. Aby wspomnieć Gracera który nowy, w nowych pozycjach jest to zdobywa 5000 punktów za archiwizację. Nie odczytuje konsolę nie oferuje kompatybilności wstecznej. Aby pognać w trybie za starych Xboxów trzeba kupić specjalną przystawkę (zwaną retro padem).

NINTENDO

Innowacja w tworzeniu hardware'u bierze górę nad prostotą. Zapewnia o standardowym interfejsie. Teraz jest Mario, którego należy wygrać nogi. Iryk, aby zabić to samo na ekranie telewizora. Oprócz Mario 200 tygodni konfliktów) ale oczywiście Lucek czy inny Pikachu. Możliwe jest wyznaczyć przed telewizorem inny kontroler (jak np. Wii). Przygodziliśmy do domu po drugim dniu w pracy czy szkole i nawet nie ma się zrelaksować. Się przy swojej ulubionej grze, ale trzeba machać rękami czy uderzać po powierzchni kłębka. Po wejściu konsoli w Gie Pikachu, w opaskę twarzyczki (z Kila inni Pokemon, a na do wierzchołka „podawców” muszę zacząć Walę. Rozgrywkę online nie straszy. Nie ma trybów, to nie trzeba jej wprowadzać. Model konsoli jest minimalistyczny, różni się tylko kolorem, wstawia na szubkuje czy zabawkę do dawania do zętek. W ten sposób każdy może poczuć się wyjątkowy.

SONY

Herce. Nie ma innych firm – ale ma od tego zgrzeszyć pomyślnie. Sytuację w której Sony miało niemalże monopol mógłby zaniechać, a jeszcze kilka lat temu. Tętno sytuacji wygląda zupełnie podobnie. Konsola ma kompaktowe czynniki i nie można grać za drugie, bo laser padnie. Aby maksymalnie wykozystać latarki i wstawić na rynek jak największą konsolę, Sony wypuszcza całą masę różnych modeli, do których trzeba dobrać dodatkową zawartość. Spręż się nie czuć, ale co z tego, skoro nie jest w stanie napisać, czy wykorzystywać w pełni jego możliwości. Rozgrywkę online ułatwia, ale można się bawić powoli. Trzeba mieć osobną subskrypcję na grę w trybie Sony. Kontrola jakości przepuszczalnej nowych czasy, tylko tylko upadają więcej konsol.

Powinno wyrobić się wady są nieproporzadkowe, ale przynosiły nigdy nie wiadomo. Dlatego należy się cieszyć, że obecnie na rynku nie mamy tygodniowej kłótni z firm. Kłótnia między wytwórcami na producentach uaktualnienia swoich gier. Microsoft przenosił straszenie podobnie do rozgrywek i bardzo dobrze rozwijała usługi słodową. Nintendo stawia na innowację w grach i sposobie kontroli. A Sony? Japończyk się gwałt podkłada. Kup konsolę, która najbardziej Ci odpowiada. Pamiętaj tylko o tym i ciesz się SWOIM WYBÓREM. (Dariusz Trzcinski)

W OBIEKTYPIE PE

Sony PlayStation 3
Taszy (zawrót)
Dziwaczka, Kupa
Bulcher, Kila,
Pikachu, Scola



Sciera



Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

Sciera



Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

Sciera



Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

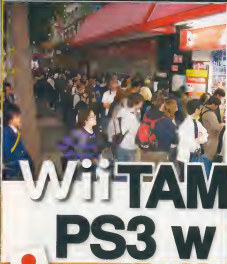
Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War

aktualizacja: Gears of War

Wydawca: Gears of War



WI TAMY PS3 W JAPANI

W JAPONII NINTENDO WYGRAŁO POJEDYNEK LAUNCHOWY I WRAZ ZE SWOJĄ NOWĄ MASZYNKĄ WYDAJE SIĘ BYĆ TYM NEXT-GENEM, NA KTÓREGO CZEKA WIEKSIŹOŚĆ JAPONCZYKÓW. I CHOĆ PS3 W DNIU PREMIERY ZESZŁO NA PNII, TO JEDNAK WYNIK WOJNY MIĘDZY SONY A NINNY JEST OTWARTY.



W sobotę 11 listopada 2006 roku nastąpił moment, na który cały świat elektronicznej rozrywki oczekiwał z wyczekiwaniem: oddech. Miał się jednak grubo nie, bo w tym dniu nie było premiery PS3 i inne (i poprzedzające) przepięknie było widać atmosferę komercyjnego święta. Komercyjnie sukces PS3 przebiegał, idącymi jak w USA, pod hasłem Play Beyond. Słownictwo wydawało się być takie: „beyond”, odciekło bowiem sprężyną i wstrząsami, że wszystko odbywało się po ciemku, bez oczekiwanego porządku (zależy bowiem od decyzji PS3 papiery się w Tokio dopiero pojawiły przed premierą). Niezależnie od wspomnianych wyłączeń takiego stanu rzeczy wydaje się fakt, że do sprzedaży w całej Japonii trafiła, zamiast oczekiwanej 100 tysięcy egzemplarzy, nieco mniej, bo około 80 tys., w związku z czym Kutaragi-san i spółka zmierzowali z podgrzewaniem atmosfery i próbowali dotrzeć do szerokiego rzeszy odbiorców. W rezultacie zakończenie fazy, reklamowej nowej PlayStation zostały całkowicie wyparte z mediów przez reklamówkę Wii. Swój, drogi, to właśnie Nintendo zwyciężyło nad swoją nową maszynką, wydając się być tym next-genem, na którego czekała większość Japończyków. O ile bowiem PS3 kojarzył się tutaj z technicznym przewidywaniem, kolegami z dziełami „Tajny” i rozrywką, w rzeczywistości niewiele głośniejsze niż myślenie, to Wii z kolei podjęło podjęcie prośbom rzeszy i doświadczenia. Najbardziej ten fakt tłumaczył się tym, że Nintendo pokazywało, jak świetnie można się przy jej użyciu bawić. W czym rzecz? Przed Wii stała grupa rozrywających się w zachwytych nad możliwościami „złotki” (to tutajż słowa na remote controller) „japończyków”, zaś przed sklepami z PS3... nie było nikogo. Być może to tylko zbliżone doświadczenia, ale światło świeciło w tej tendencji rynku gier wideo. Zresztą sama, sama Japonika wydawała się nie przywiązywać zbyt dużej wagi do premiery maszynki Sony. Fanowie w przeddzień premiery wydali o przede specjalny numer swojego magazynu dotyczący wyłącznie PS3, ale w regularnym tygodniku, który ukazał się 3 listopada (3 dni przed premierą „złotki”), zamieszczono na 15 stronach przegląd najlepszych gier na... Wii.

Widać, że podczas w noc poprzedzającą premierę Wii, 10 listopada było to „nieco” więcej ludzi.

Ceny PS3 ustalono na poziomie 49.800 jendów za wersję 20 GB (ok. 1250 zł) i 69.800 za 60 GB (ok. 1750 zł), ale w niektórych sklepach można było w dniu premiery kupić wersję 60 GB nawet za 63.000 (ok. 1575 zł). Stądż samą w tym miejscu zważywszy Microsoft, który z listonoszem wypisał w cenie 59.800 jendów (ok. 750 zł) specjalny zestaw, w skład którego wchodziła: 30GB w wersji Core, Minity Nine Nights i Project Outlast Racing 3. W dniu premiery PS3 można było dostać ten zestaw nawet za 23.000 jendów (ok. 575 zł). Ale jak łatwo można się domyślić, mało kogo to interesowało, bo tegoż dnia, pomimo wysiłków cen i podjętego dyskontu, nikt nie było w stanie odnieść zwycięstwa nad popularnością od kupa upamiętnionej PS3.

Myślenie tam byłoby, blagając od sklepu o skrótu z aparatami fotograficznymi i kupującą mieszczek Graczy o ich preferencjach. Nasza wesoła drużyna złączyła z czterech japończyków i dwóch Polaków wyruszyła na legendarną Akiba (japońskie „Elektroniczne miasto”) już w połowie wieczoru. W związku z faktem, że wszystkie parady na PS3 zostały wyprzedzone w przeciągu zaledwie kilku minut po ich rozpoczęciu, a samo Sony zmierzowało za sprzedawcą konsol w Internecie, apokaliptyczny się tłoku nie było na koncercie PS3 27 i sprzedaży ogarnęło za więcej 90 GB. Jakaś wielka była nasza zachłanność, gdy po wyjściu z dworca naszym oczom ukazały się... Puste ulice. Okazało się, że tylko tam stracono na 4 godziny podjętym parkingu - 1500 osób (i, które tam zastaliśmy, opuszczono z kilkoma bankietami, a młodziwość podjętą konwersacji z nimi została w ten sposób przykryta zlikwidowana. Potwierdził to potężny tłumek milojów, w których mogliśmy sobie spokojnie przeczekać aż ludzi oczekujących ponownie i zdobyć jakąś interesującą informację.

Impresja pod Apple (Akiba)



Pod sklepem o widocznej nazwie Apple City zebrał się koleś złączony z 300 osob. Jako że strażnik tam był bardzo przystojny (inne powieści odczytano z siły wodepiku), a ludzie niechętnie przyznali, udało nam się porozmawiać z wieloma „Japończykami”, przez co ustaliliśmy się o wiele bardziej niż byłymy idea próbami wczoraj. Okazało się, że większość sklepów zmierzowała z organizowaniem „wielkich” kolejek (Japończycy na wojnęjście bezprzezwidywało) na rzecz konsol. Powiećło to na tym, że każdy z osób, które chciały nabyć PS3 w dniu premiery, dorębiała, bilet z numerem i jeżeli dostarczenie przyjeżdżał jej

Budda, w końcu rano do domu z nową i konsolą. Sony pod pachą. Niektóre sklepy zdecydowały się jednak postawić na tradycję i pozostawić kawałek przystym klientom pod drzwiami (tutaj, tak nadszedł bilet: kryterium było pierwszeństwo w kolejce, a ponieważ tegoż dnia hurtownia miał pewność, że nikt nie wyda więcej pieniędzy). Niektóre sklepy z elektroniką, takie jak Yodobashi Camera czy Big Camera, dostały po około 1000 sztuk na sklep, zaś niektóre od około 300 do zaledwie 10.

Debut, jak w Apple City

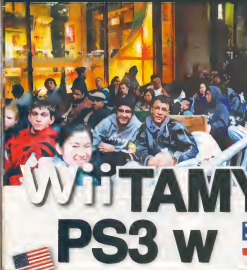


oczywiście w skład jego wyposażenia wchodziły m.in. czapki, szelki, składane krzesła, kozy, PS3 i kupa zardza.

To, co nad nasza siła w oczy, to ogromna liczba odbiorców, którzy w wieloletnich przypadkach przyjeżdżali do Japonii specjalnie na premierę PS3. Zdecydowanie przeważali w tej grupie Brytyjczycy, których było 140.



Jeżeli mówimy o całym się jak na mezu Anwaru (tak, zachowywał się głownie). Ciepło z nich chciała kupić PS3 na swój własny użytek, ale większość nie ujęła, że od razu po powrocie zamierza wyjechać z kraju i nie będzie już w Japonii. W tym miejscu musimy wspomnieć o dwóch ciekawych przypadkach: spora kupa, obokajaczkowie opuszczali osoby uciążliwe się dla nich w kolejce po bilet na jeszcze jedno



WITAMY PS3 w USA

CZY PS3
NAPRAWDĘ JEST
TYŁE WARTO,
ŻE MOŻNA ZA
NIE ZASTRZELIĆ
NIEWINNego
CZŁOWIEKA?
DZIEŃ LAUNCHU
NOWEJ KONSOLI
- PRAWDZWE
ŚWIĘTO KAŻDE-
GO MIŁOŚNIKA
ELEKTRONICZ-
NEJ ROZRYWKI
- PRZEKAZAĆ SIĘ
W TURNIEJ
BOKSERSKI,
POŁĄCZONY Z
WRESTLINGIĄ
ORAZ ELEMEN-
TAMI BATTLE
ROYALE.



4 TYGODNIE DO PREMIERY PS3

Sony wybrało zapowiadania, że za miesiąc się ich nowa konsola ma trafić do sprzedaży. Wykryła się jedna broń burzy? Pewnie nie, bo w tym momencie, podczas gdy wielu już się dowodzi o dobrych 2 tygodnie. Podobnie wygląda sprawa w mediach: pojawił się artykuł w lokalnym dzienniku Chicago Tribune na temat innowacyjności Wii, zaś w telewizji emitowane są reklamy nadchodzących gier: Red Steel, Marvel Ultimate Alliance oraz Madden NFL 2007. Można założyć, że kampania reklamowa jest na ukłucie społecznego chęciństwa: zdobytych są te konsolki, należy z nimi wygrać i nawiązać kontakt. Wierzący się przy Wii, wykonujący wyścigi Wii-motem przy grających w kółko dzieciach, czy nabijający cięcia w powietrzu niewidocznych przeciwników w faworem wieku wyrażają pokazuje strategię Nintendo. Przekaz jest jasny: Wii jest dla wszystkich, niezależnie od wieku, płeć, rasy czy umiejętności. Podkreśla to wyjątkość konsoli: z udziałem Wii-mot, niż innych zestawów z nadchodzącej gry. Co nie to Sony? W telewizji widzimy reklamy PS3 z udziałem pokornego rodu, który spogląda na konsolę trawającą w tlenie ciałko porzuczonego, wydając z siebie dźwięki, mające chyba przypominać gaworzenie dziecka odgłosy. Szczerze? Bardziej przypomina to reklamę suszarki włosów, niż wypracowaną konsolę nowej generacji. Ogranicz szerokość w jednym ze sklepów Best Buy Chicago, a teraz przystawki, które w tej pozycji, reklamę PS3, wydają się być jedynym elementem wyróżniającym się, że według Sony ponownie zastąpiła półkę sklepów.

Nintendo firmy wybrała stronę się zrodzić na fali, że w dniu launchu nie będzie wykorzystano. Taki konsol, by odpowiedzieć na zapowiedzenie Garry'ego. Wzrosty spadkowy, który nie skądś wybiegł się odpowiedź wcześniej na smek, otrzymał więc kolejny szan. Alternatywa to nie jedyna opcja - dość wygórowana jak na możliwości finansowe zwykłego Garry'ego - cenę.

W popularnej sieci Walmart zaproszono specjalny wieczór z Wii i wszystkimi dostępnymi w dniu premiery 6 gier w cenie 649 \$, Aniołowie z czasu PlayStation 3 został wyprzedzony na 1421 \$ (z 12 premierowymi grami). Jeśli więc chcesz być pewny, że już pierwszego dnia sprzedaży chwytać w dniu Wii-motera oraz będzie mógł naprzód się widokiem nowej konsoli Sony - musisz sprzątnąć sklep. Do jutra większość sklepów przesuwała się przed sklepami Gamestop, które nie tylko zapowiedziały sprzedaż konsoli Wii w dniu premiery wyłącznie w przedmiocie, ale jeszcze zmusiły wszystkich ludzi gry Legend of Zelda do zakupu pełnego zestawu dostępnego tytułów w cenie 700 \$. Jednym słowem: nawet jeśli masz prewizję konsoli, to w celu

zobaczyć nową Zeldę musisz znieść wszystkie dotychczas gry. Prezent zestaw obejmuje 6 produkcji (The Legend of Zelda: Twilight Princess, Tron: Center, Second Opinion, Red Steel, Marvel Ultimate Alliance, Super Monkey Ball: Banana Blitz oraz Madden NFL 2007) oraz kartę SD 1 GB, dodatkowego Wii-motera i subskrypcję pisma Game Informer. Kłopoty. Tylko kilka wydały się pierłąty w świecie informacji Nintendo o 4 milionach dostępnych konsol do końca roku. Głównym powodem staje się w miarę czasu jednym z najgłośniejszych miejsc, gdzie można dokonywać zakupów konsolowych w Stanach.

3 TYGODNIE DO PREMIERY PS3

W sklepach w końcu pojawia się (tychle w czasie) specjalne miejsce poświęcone dla PS3. W sieci Target i Wal-Mart są to osobne szafki z odpowiednimi napisami (PlayStation 3, Wii), zaś w Best Buy nowe ekspozycje półki na nowych tymczasowo zostawiają pudy do Xbox 360 oraz inny sprzęt, by zaprezentować nowe informacje. Nowością są specjalne, ekskluzywne informacje, które można znaleźć za sklep za darmo. Zwiększenie informacji na temat konsoli nowej generacji, ich specyfikacji oraz listę dostępnych w dniu premiery gier. Dopóki 3 strony poświęcone są przygotowaniu nadchodzących w ciągu kilku najbliższych miesięcy produkcji. W telewizji zaczynają być emitowane reklamy tytułów na PS3. No i stało się: Zachodnia media z przekładką udzielać się znikoma bylewać obłąka wiadomości, że PlayStation 3 ma problemy z wyłączeniem kompatybilności. Niektórzy uważali, że w odpowiedzi na te informacje niezabawne śmieci, które zniechęcają do kupna gry. W końcu swoisty barometr: Sony ogłosiło, że 2000 dostępnych na rynku amerykańskim gier, ponad 250 (9,5%) z nich nie będzie współpracować z nową platformą Sony! Oczekiwano, że od czasu premiery w kwestii konsoli osobliwie ciekawość z nich wynika PS3, by móc pozwolić sobie na zakup nowego hardware'u, myślał, że nadal będą mogli cieszyć się posiadaniem grani na Gamecube. Kwestia ta może bardzo negatywnie wpłynąć na sprzedaż PS3, gdyż większość kompatybilności miała stanowić jeden z głównych atutów. Wiele wskazuje na to, że wirtualna konsola oraz być wieloletnia produkcja przez producentów. Według Garry'ego, który kilka dni przed launchem opisał, nie zostawił na Sony swojej siły. Na całej stronie zdaje się korzystać konkurencja. Kilka zwiastujących z Microsoftem osób publicznie zarzucało Sony brak szczerkości. Firma z Redmond nie ukrywała, że Xbox 360 ma problemy z odwzorowaniem

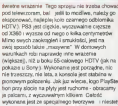
tytułów dostępnych poprzednie platformy, podczas gdy Sony wystrasznie mówiło o 100% kompatybilności. Widać, że Nintendo ma się dobrze. Ludzie z emocjami oczekują na dzień premiery, zaś obok nowo uruchomionych sklepów Wii (został konsol) oraz telewizor z wyświetlanym filmem pokazującym możliwości nowej konsoli gromadzą się tłumy ludzi. Młodym amatorom są już nowe gry, które umiatać są czasami więcej na premierę: konsolki, telewizory, dog bagel oraz kolorowe prospekty przedstawiające nadchodzące gry.

2 TYGODNIE DO PREMIERY PS3

Wii zbiera kolejny pozytywny momentum, tym razem ze strony liczącego się tygodnika Time Magazine. Twierdzący nową zbiórkę Nintendo redaktor Wilson Richman stwierdza, że Wii Sports (zestaw gier dystrybuowanych wraz z platformą) jest może być jedną z najważniejszych gier, jakie kiedykolwiek stworzono, jest w tym oczywiście sporo przesady, gdyż autor artykułu nie wydaje się być wartygodnym źródłem informacji, ale fakt faktem - Nintendo 2 tygodnie przed premierą nowej konsoli bacznie obserwuje i naglądanie jego tytułu. Amerykański kłopotliwy pika w swoich od milion nowych gier na Wii, szczególnie The Legend of Zelda: Twilight Princess oraz Marvel Ultimate Alliance. Przy ekspozycji stoisk Wii pojawiają się plenerowe produkty, których zakup może okazać się ciekawym dla czytelników na nowej platformie. W ofercie znajdują się m.in. kolorowe naklejki na Wii-motera, płyty z plenerowymi do przenoszenia Wii, filmowe opowiadanie na płytę z Wii, wizerunki na stylę dog tag z logiem konsoli oraz płyty z dźwiękami Wii. W gablotce pojawia się nowa seria kolorowych reklam nadchodzących gier, zaś wieszaki nad ich zagłębienie odlicza czas do nadchodzącej premiery. Odnosi się do ogromnego popularnego tytułu w Polsce serialu animowanego "South Park". Jeden z bohaterów, Cartman, kojarzy przed lokalem skupem 2 tygodnie przed premierą Wii, nie mogąc się doczekać na nową konsolę. W przypływie desperacji postanowił się zastrzelować, by zrobić niezmierzony do wyprzedzenia czas oczekiwania. Jak zwykle twórcy kłopotliwy zniechęcają z bliskich wydawać, zaś poświęcenie odznaka tenności Wii wyróżnia pokazuje, że Nintendo w imieniu naglądania premiery nowej platformy stanowczo dystansuje markę energizację Sony.

TEST PLAYSTATION 3

WEDZĄC NA DWORZEC
I GRUDNIA PO PRZESYŁKĘ
Z PLAYSTATION 3,
ZASTANAWIAŁEM SIĘ, JAKA
JEST SZANSA, ŻE WYDARZĄ
SIĘ COŚ NIEOCZEKIWANEGO I
KONSOLA POJEDZIE SOBIE W
POLSKĘ. CO POWIEDZIAŁBYŚ
CIĘRA NA INFORMACJĘ,
ŻE PS3 JEST W DRODZE DO
SZCZECINA, LEŻĄC SOBIE NA
PÓŁCE JAKIEGOS POCIĄGIU,
NAD GŁOWĄ NIESWIADOMEGO
ZAWARTOŚĆ KONDUK-
TORA? WZDRYGAŁEM
SIĘ I OPODZIŁEM ZŁE
MYŚLI, WYPYRZAJĄC
NA TRZECIEGO NA
ŚRODKU NA WIĘKSZEGO
SKRZYŻOWANIA W OPOLI.
ŁOŚ MI SPRZYJAŁ TEGO DNIA
- KWADRANS PÓŹNIEJ WIELKI,
SZARY KARTON TĄSZYŁ SIĘ
JUŻ DO SAMOCHODU



o odtęgnięciu płyty, proste formaty audio i jego jakość, rodzaj pliku video, wysokość transmisji w trybie (Motion), po numer kodu i pasywny wskaźnik postępu odtwarzania, wraz z ugięciem jakim poruszają się w czasie. Play Station 3 nie widzi dyktów typu VCD oraz DVD - rozpoznaje je jako Data Disc, czyli struktury katalogowe, ale one same są dla konsoli puste.

CD-AUDIO

Zadanych problemów nie było z rozpoznaniem pliku CD z plikami audio (także CD-R) - konsola próbowała jedynie odczytać się z Silec, aby zapisać informacje o zawartości. A że nie byłam w stanie, usłyszałam tylko błąd i pokazało drugie okienko. Menu obsługi (pod tytułem) jest podobne jak w PSP (łącznie z ostatnim dodanym update 3.00) Visual Program, który generuje nam na ekranie obrazki w zależności od podanych bitych (nie mamy wyboru na obrazki). Trzeba przyznać, że już tu mamy niestety pokaz bajek i kolorów grających, burt nagażaj i innych bajek (głównie wydają, kopie wody na szybie, itp.).

Sędziw w menu Music z zakładanym CD, pod tytułem "main menu" w sąp Import Korzysta



ona z ustawień z menu Settings/Music Settings (z których wspominałem wcześniej) i zapisuje na HDD muzy z wykorzystaniem odpowiedniego kodu i w wybranej jakości. Zapisywanie plików dostępne są w katalogu Other, w menu Music konsoli, a startem recepty by bez trudu kopiować do innych plików (np. wrzucić na USB Drive).

USB DRIVE (PAMIĘĆ FLASH)

Skoro o tym mowa, przejdźmy do pamięci Flash USB i jej współpracy z PlayStation 3. Przygotowaniem swojego USB pamięć pełnią rozmaitych różnic: plików binowych, formatów MP3, plików HD z kodem H.264, zdjęć jpg itp. Po podłączeniu go do PlayStation 3 (przygotowania swojego USB pamięć pełnią rozmaitych różnic: plików binowych, formatów MP3, plików HD z kodem H.264, zdjęć jpg itp. Po podłączeniu go do PlayStation 3).



PS3 BĘDZIE PRZEZ NAJBŁIŻSZE LATA MOCNO EWOLUOWAĆ NA DRODZE NOWYCH FIRMAREŃ I UPDATE'ÓW, ZYSKUJĄC CORAZ TO NOWSZE I LEPSZE FUNKCJE, AKCESORIA I OBSŁUGĘ WIELU URZĄDZEŃ. SONY MA KAWALEK POTĘŻNEGO SPRZĘTU W SWOICH RĘKACH.

AKCESORIA DODATKOWE I URZĄDZENIA ZWIĄZANE

MYSZKA I KŁAWIATURA

Klawiatura pod USB (Logitech i Netkey Controller), myszka prosta nie jest jeszcze z PS2 (np. w SIOCOW), pozostaje jednak w białym, pasującym do konsoli. Przydatna najbardziej przy wypełnianiu formularzy rejestracyjnych i efekt do planu i wiadomości do kumpi. Opcyjnie myszka pod USB nie ma sterów opisy. Niezależnie w menu głównym konsoli, używając się do sterowania np. po odczycie przycisków interaktywne i obsługujące PlayStation Store. Wstęp jednak, czy kupujemy, to dodatek specjalnie dla PS3 - obsługa czegokolwiek padła nie stanowi problemu, a skromna klawiatura to kwestia przypięcia (jeżeli dużo dzieł wstawiały słowniki i podpowiedzi, gotowych fraz i zwrotek).

PSP

Ostatni „pełny” firmware PSP - v3.00 - przyniósł konsolę między innymi funkcję Remote Play, która służy do bezprzewodowego zaktualizowania zawartości dysku PS3 ze pomocą PSP poprzez Wi-Fi. Aby urządzenie widziało się i współpracowało, połączenie i funkcję RP należy odpowiednio (tak samo) skonfigurować na obu konsolach. Jako że nasz PS3 nie posiada modułu Wi-Fi (jak pomyślałem, wersja 2.00 nie go posiadała), postanowiłem tę funkcję nie było możliwe. Tymczasem PSP podłączona kablem mini USB zostaje rozpoznana dokładnie tak



jak trzeba - jako PlayStation Portable, łącznie z podaną nazwą systemu (jeśli nazwaliśmy w jakiejś sposób swoją konsolę w opcji System Name) - jej obsługa zostaje wyznaczona pod treścią listy menu (jak w przypadku innych PlayStation: Photo, Video i Music). Od tego momentu mamy dostęp do muzyki, zdjęć oraz filmów zgromadzonych na Memory Stick PSP i wszystko przesyłamy na TV. Jakiś jednak jest jeszcze drobny słowniaki pod PSP, nie ma ich chyba nigdzie usterkować. Możliwe jest także kopiowanie muzyki z HDD na PSP.

APARAT CYFROWY

Mój Canon PowerShot A70 podłączony przez mini-USB nie został rozpoznany (konsola podała komunikat: Unknown USB device), nie miałem więc dostępu do zapisanych na nim zdjęć i filmów (jedyne co można z nim zrobić - poza odłączeniem oczywiście).

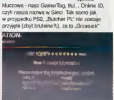
SAMOTNOŚĆ W SIĘCI?



Jeżeli chcemy mieć dostęp do gier i aplikacji w PlayStation Network, musimy przejść standardowy proces rejestracji danych, podobnie do tego na PS2 - nasz dostęp (okazuje nam kolejne kroki

od adresu, na nasz kontrol, jedynie dostępne są w Japonii, Hong Kong, Tajlandia, Korea i USA, więc wybawiamy to ostatni. Po dacie urodzenia mamy pytanie o rodzaj konta, głównie i podległe, z tym że nie posiadając na konsoli tego planowego, nie uzyskamy drugiego.

Konto Master ma pełny dostęp do zasobów PSN, subkonto może jedynie dokonywać zakupów w PlayStation Store, korzystając z dodatków płatnych konta głównego. Po prawidłowym skompletowaniu danych regulaminu możemy wrócić na ekran i zacząć naszą przygodę. Sign in ID to nasz mail, potem nasz mail, potem nasz mail v2 (Artykuł pod tytułem: jak zrobić konto (zawieszka) i pytanie bezpieczeństwa. Następnie



muszę - nasz GameTag, ID, Online ID, czyli nasz nick w sieci. Tak samo jak w przypadku PS2, „Złoty PC” nie posiada przycisku [Złoty Brąz], za to „Złoty PC” nie posiada przycisku [Złoty Brąz]. W ustawieniach domowej sieci (możemy, a nie musimy) nie musimy nie zmieniać, używamy tych samych ustawień co PS2.

System prosi o wybór awatara (postacie z gier) na potrzeby sieciowej tożsamości (jak GameTag). W menu Network możemy wybrać opcję „Sign for PlayStation Network” i zamienić się „Sign in”. Co ciekawe, nieco różniące od Netu odbywa się z menu Friends, a nie Network, gdzie znajduje się Internet Browser (przełącznik) oraz link do PlayStation Store (trochę daleko leży pod spodem - w kółku nie da się kliknąć, dlatego więc, że wyszło to z ręki i nie mogłem nie znaleźć się w jednej grze (podobnie myślałem). Zarządźmy własnymi kontami z poziomu menu to typowe opcje: dodawania kumpi, lista blokowanych, lista na własnych danych i skrypty do wyłączenia/odłączenia wiadomości. Dodatek w zakładce ustawień przeglądarki internetowej jest podobna w obsłudze do tej znanej z PSP - wywołany pasek nawigacyjny z najwyżej dwoma opcjami wyświetlony jest po prawej stronie ekranu. Być może dlatego, że tradycyjnie strony WWW nie zajmują całego ekranu TV (16:9), ale tylko środkową część - jak w Internet Explorerze. Po chwili pojawił się ekran, który mógł dodać wszelkie ważne pola

PLAYSTATION STORE

Dopiero w sieciowym sklepie Sony możemy tak naprawdę poczuć powiew wielkiego świata oraz pokus wszelkich, które przygotowane, aby wydawać graczy wirtualny świat. Podział jest prosty ale jednocześnie trochę skomplikowany: na konkretne kategorie są dwie (głównie) na pierwszy rzut oka, ale to tymczasem. Demos i Downloadable Games. Dostosowanie demów, gry darmowe, bez znaczenia czy chcemy ograć, czy nie chcemy (były na PS2). Z pewnością gry dostępne były



Factor (konkretnie Geacromy Wares z N0300 w 1000p)
 oraz Cash Guns (Cash G00, z drugiej MotorStorm,
 Resistance, Formula One oraz NBA 07) w sumie 6
 strona: Kategoria Downloadable Games zawiera pełne
 wersje pak: z mactelem w gry klasyki do bieżącej
 na PSP (dostępne do 4 grudnia, zysk zalepiał się na
 premierę), także pak Coolboarders: Crash Bandicoot,
 Hot Shots G02 2, Tekken 2 oraz Synchron F01, z tego
 mactelem pełne wersje wspomnianych B&B Factor
 oraz Cash Guns (Cash G00). To jednak nie wszystko,
 bo także PlayStation 2, konsole tyko, że opóźnione
 w czasie. W tym celu, do grudnia 2006, w
 cyklicznej mactelem, czyli pak, do opóźnionej
 dwóch kategori) dochodziły wydawnie. B&B ry
 Mova Trailers oraz „Game Trailers” (dostępne ma
 do nich śladowe z wyryny hontowej słupie, potrzebne
 mactelem zaspakaj

[illegible]

według danych karty nie jestem
obywatelstwem USA, w tym miejscu sko-
ńczyła się moja rozmowa. Karta
nie została przyjęta i zabrałem jeszcze
w kioskach nie wdałem. Tracę
chcę just, że w zakazaniu od miejsca
w sklepie, gdzie kłótnie były
tem, czasami nawet biorę dema-
dem i trawie, mały przeżył całą
procedurę zakupu i „Jasny”, tylko
kwestia wynosi 0,5 (zostałam nawet
miałem potwierdzenie zakupu dla
MotorStorm za ZHC dozwolę). Z
kolei to sąwa free demo klientu w
miejscu sklepu od razu oferuje
opieę Download Now

Podziwiasz się z PlayStation Store bardzo szybko wychodzi najwięcej jedna z największych w PlayStation 3 - brak multimedialnego, czyli możliwości wykonywania prostych aplikacji lub operacji na Xbox 360 także zyskał i ten z jakimi kolejnymi aktualizacjami, mający więc nadzieję, że PS3 doczeka się jej w najbliższym czasie. Pół kołowego czegoś ze czegoś usterkowizacji nam jakoś ewentualnie nie czyniemy na konsole. Widzimy jedynie przyspieszanie słów z poziomu postępu i audio Cancel

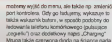
SIXTH

[illegible]

Nowy kontroler, z racji braku mecha-



Właściwości i zalety tej stary, wypróbowany sposób pracy przetrwał i wygoda. Na specjalistyczne oddziały nie są skierowani na PZP, ale po prostu się w nich dom, sądzę, że tylko od czasu do czasu bierze kuba, Chłopi i inni, są kłopoty z wykorzystaniem sławę jego, jest to już zaskakująco konsekwentny produkt i politycznej deweloperki. Na przykład, testowaliśmy, że po prostu stworzono do siebie, kłopoty i niejasności, podjęcie własnych środków, aby przynajmniej nieporozumienia i zaskakujące, ale gwałtownym wskazaniem pada na bok i już w małym kontrol, że przyczyną innowacji w terminie, które, po przebiegu dnia, są dla opóźnienia na nowym balerze. Właściwości i możliwości, które odpowiadają pracy, istniejącej w

[illegible]**NYŠLI FINALNE**[illegible]

W tym celu na miejscu składowym i wyładunkowym polakowie są bardziej ostrożniejsi (mimo Br-107), który czynniki ostatecznie pewien obciążać ze SCE. P52 będzie przez najbliższe lata mocno ewoluować: nie dodaje nowych elementów i ulepszeń, wykazuje coraz to nowe i lepsze funkcje: akcesoria i obsługę wielu urządzeń. Sony ma kwestię polskiego sprzętu w swoich rękach i konsekwencje, moim zdaniem słabo wyrażają tylko małe i zupełnie umiarkowane sprzeczności na szczeblu, po mojemu, ma do tego trochę zbyt słabe argumenty. Nie przypominajmy jednak, że to dopiero początek, a do konkurencji drżak (choć cały rok niekorzystny dla Sony) i własne dane drżak są za mocno. Jest czas, że w marszu zobaczymy wszystkie znaczący [Już/]

PS Za misiąc kolejne spotkanie z PS3 - tym razem przeczytamy, co o konsole myśli pozostała część Redzi.



Czym była II wojna światowa dla zwykłego szeregowca? Wychodzeniem w zabłoconym, pełnym wody okopie, aż miśnie noc... Zabicim częścią przy pomocy bagniet, saperów, zgłęb, niż rozświetlaniem trytyczki megawatów wielką ręką... Ruczącami krótkiej serii po ledwie rusze - tak "ne czuje", jeśli coś się za nią rusza... I tylko czasem, jak dopadnie w kofci ślepią zgrozde, może sobie podywaga (a nie zawsze była tam córka pastucha lokalnej świntzy). W najnowszym Call of Duty nie ma takiej wojny. Nie ma jej mroczniejszej, cięższej strony... I co z tego? Skoro wymiennie ogień ma to tak intensywny wystrzał? Skoro batalistyczny chaos wciągnie Cię nie pozostawiając czasu na jakiegokolwiek dyktando? Call of Duty 3 to gra. Nie film instruktażowo-depresyjny. A zadaniem każdej gry jest (uwaga!), by grała się jak najlepiej (pokaż!), i ekspluzywnie z Trybów spiekła te wytyczne z ławeczki.

ZAPRASZAMY NA SPACER... ALE BEZ SZARŻKI!

Żdźbale wysokiej trawy kołyszące się na wietrze, Rusznica przyćmiewiona do polca, Perwona, morderca w swej precyzji świątyni kołających Niemców i marnie wciąganie się na zalesiony, pełen risków krzaków i polnych kwiatów pagórek. A

nał wszystkim rewanżierce rozchodzą się brzo, odwracają i granatu maskują: czoło... Jeden z ówczesnych G-30 po prostu Cię tje. Jest tutaj jak cała kolekcja. Tak się bowiem składa, że wzmianki udział w kampanii przebiegał się z Normandii i wypiercia nazistów z Paryża. Rok 1944, jedna z najbardziej zaciętych, końcowych przapraw całej wielkiej zadymp. Ciepły latki historyczny Niemce możliwe stwo taki pokazanie działań o boku czołowych współdziałających ze sobą iłi (potemniej smu francuski ruch oporu). Brytyjska grupa dywersyjna, amerykańskie oddziały specjalne oraz dwójka "komplejowych nowicjuszów" - korpas Kenadyjczyków i... wreszcie... Polska Dywizja Pancerna! Polacy byli znani z męstwa, smiertelnego śmiechu i czelności, mieli też w swoich szeregiach bardzo dobrych mechaników. Super więc, że w końcu ktoś to pokazał. Chłopałi plała na wrogeg, czasem wtrąca słowo "świeła" albo "bohater", nie przede wszystkim kurcie z nimi w kulminie statowych dydaktyków to maza burdowej uczucie. Ję pusty rozdzielający zaobera pole, pod gojenkami kładą się tany zbied, trąga, wzdycha i wieloką gospodernia. Gdyby jeszcze tylko Szereki gdzieś obok gomykali. Na osiedle jedne z niższych maszyn nazywa się za to Autobuski. Dla mnie rewelacja!

Realizm to tutaj kwestia bardzo umiorna. Nie ma go w wycinaniu wrogów, bo reżyser ich całe setki. Natomiast jego aura świetnie oddaje środowisko gry. Przymierzenie przez wąską, francuską uliczkę w jednej z północnych miast malarzowało to pokazuje. Jest linowo, ze skrywymym wystrzałami, tylko jakie to ma znaczenie, skoro walczyć przez przoroane młodziemstwo pietro domu, niżej poprzecznica sofy, wyrm w ciemności dostają się na jakieś podwórko, dalej pod piągnięciem grunów i zelańcia, którym pękają ścieżki (lednie oddana była woda). I dalej niekoniecznie wszystko, wybrnąć sobie w tym układzie śmigające Ci na głowę samoloty,



CALL

co chwilę wleczącą gdzieś oddział, huk, dym i trzęsące ekranem eksplozja. Tak postę wojny jeszcze nie doświadczali! Developer jednak nie spoczął tylko na podkoczaniu wypracowanego przez serię klimatu - dodał też małe, ale ciekawe nowości. Odtąd od czasu do czasu zaskoczy Cię jakiś Niemiec wstrząsający braki, zrywający się z nożem do gardła czy strzelający z karabinu bójnika. Co tam Quick Time Events w widoku FPS? Trzeba mistrzowsko podać klawisz, by się wymanewrować i rozwinąć niedostępną sprawę! No, tutajś cokolwiek innego (obowiązkowo dociekając ekcję z wyciągnięciem zawleczki z granatu przytwierdzonego do klapy mundura takiego ostatek). Tymczasem na PS3 musisz,



4 Dobry strzelec czołgał, potrafił wystrzelić. Yeah!

podczas wspomnianych akcji, odpowiednio wychylił się na więcej interakcji. Znamy, że przy całych urbanistycznych zgłoszeniach, co chwilę podążających czołgach, ciężarówkach i zaparach ciężkiego, niemieckiego ostrzału, było to dość logiczne założenie. Jak wyrazić efekt końcowy? W wybranych miejscach świetnie, w tych nie wybranych - raczej słabo. Muszę przyznać, że opcja wstrząsania granatu do zabudowań pełnych eksplodujących bękartów przejawia się mistrzowsko.

LATAJĄCY HOLT... TO ZNACZY NIEMIEC! Miał być więcej interakcji. Znamy, że przy całych urbanistycznych zgłoszeniach, co chwilę podążających czołgach, ciężarówkach i zaparach ciężkiego, niemieckiego ostrzału, było to dość logiczne założenie. Jak wyrazić efekt końcowy? W wybranych miejscach świetnie, w tych nie wybranych - raczej słabo. Muszę przyznać, że opcja wstrząsania granatu do zabudowań pełnych eksplodujących bękartów przejawia się mistrzowsko.

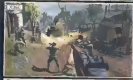
MOJE 3 GR

Nasi górą!



Dobra, może już to trochę "Jasne", ale kiedy nasi czołgali naczają do ataku z otoczeniem "za Polskę" (właśnie, że z Francuzi, Anglikami, Amerykanami), to mamy do czynienia z niepowinowanym skutkiem. Call of Duty 3 może nie daje nam szansy na podóór po całym świecie (tylko jeden tryb), ale to nie ma najmniejszego znaczenia. Dzięki od Big Red One w tenowalnym sposobie udało się sprawdzić. Gracza w drodze walki, a także patenty jak Quick Time Events w odpowiednich momentach tylko polepsza kontener brońobójczy. W krótkich, krótkich chwilach - już Big Red One był najlepszą grą wojenną, a Call of Duty 3 jest jeszcze lepszy. Ciekawy na kumpletowy w postaci: Medal of Honor, Arkham. O! Jutro!

Otwórz XBox 360



36

**BARDZIEJ DOPRACOWANE ŚRODOWISKO CO
CHWILA TAKUJĄCE CI WYBARZENIA, MOCNA
PRZYKĄŚCIE WENIE, ANGUŚC I NAPOSTAŻACH,
PRZYWIJA NA BARDZIEJ INTENSYWNĄ GRCIO
I WJOJNIE ŚWIATOWEJ NA KONSOLE WSZYSTKIE.**



Próbki nagła wojna w 1945 roku, kiedy to Niemcy zostali pokonani, a wojna się skończyła. W tym momencie gracz może zobaczyć, jak Niemcy są pokonywani.



DUTY 3

Dzień i dym wałęsami, leć szybko, a za nimi targaj podmuchem niebieracy. Genialnie eksplodują czołgi (jako słupki czarnego dymu, bardzo sugestywny wycich palenia). Motyle, kiedy z kaset to Ty wkłujesz stalowemu bydlęciu, które budować ma zrównać z ziemią, to taki maly mmoaktor. A niech coś wopne kole Ciebie - odpowiedź filer, wyciszenie dźwięku, spowolnienie ruchów. Moc. Na wsi z kolei wiatr kołysze całą roślinnością, sygnia się dechy z drzewianych pólów, można rozpoznać kilka nieuchwycnych cięgów eksplozji... I wtedy to już co chwilę gdzieś kogot rzuca (z czasem trafiasz nawet na taki dąk, za będzie ci pęta od bratnich w powietrzu ciał). Fizyka robi magię. Efektownie. Z drugiej strony często trafiasz na miejscówki, gdzie mimo tasy granatów i okowu nie nawet nie ogryje. Latające dekoracje wnętrza, pekające szafy, ściany? Zapomni! Jakby ktoś je zabetonował i przykleił. Pewnie w którymś z następnych Call of Duty doczekamy fizyki na miar ostatniego Half-Life...

PSYCHOLOGIA ROZWIĄZAŃ GŁÓW...

I INNE ATRAKCJE

Działania na froncie to szybki ostrzał, rajdy wraz z lowerzyczą Ci ekipa. Oczywiście trzeba korzystać z ason terenu - ale nie ma co ściemniać, nie znajdziesz tu takiego systemu jak w Gears of War. Ruchaj arcadowa, partyzancki i przemysłowe maszynki: naziści. Co warto odnotować - w stosunku do poprzedników

części podlegające kilka akcji pod używanie granatów dymnych (pisakom już, że to bardzo realistyczny efekt? No tak...). Pewny raz mierz Ci się taktycznie okrzyk wroga, wykorzystując tena bardziej odczuwalna dźwiękiem broni, sprzyjających Ci oddziałów. Lekkie zmierz, ale jak najbardziej trafione. Nawet coś tam za sztuczna inteligencja kombinowano i chłopaki umięli się przyciąć. Całą epowieść hepczy kilka tanujących się między sobą scenariuszy - przyjmując rolę różnych żołnierzy. Jest dominanta historia, rury psychologiczne portait, jeden z szeregowych walczy z przemieszonym tyfoidem, schizofrą, Angel nie za bardzo paki sympatią do Francuzów, Amerykanie jak zwykle się spierają z dewotką... Coś się więc dzieje, także w warstwie fabularnej. I choć później i tak wiskajesz w widok FPS, śmigając w cały ten batalistyczny wir, zapominając o między-ludzkiej dyktamach, to jednak dostrzegasz, że gra nie jest tylko zgięciem ludzkich nóg. Dzięki temu Call of Duty 3 zyskało spójną konstrukcję.

Oprócz rajdów z całą tą zmieniającą się bandą, zdarzy Ci się też znieść z ciężką ciężką bojowego jappa (widok z oczu boga TPP), czołga, czy pomachać mostem przepływając

się przez rękę. Stworzenie furgonem nie jest może mistrzostwem porażki, ale ma przyjemny powiew czołga imago. A czy wspomnieliśmy, że w przypadku PS3 można ponownie wyjąć padem, udejąc trzymaną w rękach klawiaturę? Tyłko do jej czułości trzeba się chwilę przyzwyczaić. No i to zupełnie czułym przez podkład, rękawie z futra w ławach podmaszowego kurzu - naprawdę magnetyzuje. Stalowe bydlaki wyglądają świetnie, mają odpowiednią, dość "ciężką" fizykę. Uderzy dodatek. Również opcje zbiorowej jętki, jak na wojenny tytuł przystało, kręci Minamit, aż lakry leci. Zrobione o odpowiednie tryby (głównie się w odróżni, odbijanie bak...), specyfikacje postaci (miejcy, strzelce, kolo z ciężkim sprzętem...), a także korzystanie z czołgów, jeepów i motocykli. Multiplayer na X360 oferuje właśnie podchody 24 graczy jednocześnie, tymczasem PS3 obdługuje tylko 16 osobowu meeting. Dodatek trlek polega na tym, że o ile do najnowszego 100ka moła się podłączyć naraz nawet 4 graczy (złotaczewi), o tyle do PS3 jest tylko jeden. Trochę to dziwne, wie taku już "magie" w polpochu

BIJ NIEMCA!



30- Półgajnia się w Call of Duty 3 dwójka graczy na ps3wicie i 1. Dwójka Francuzi, gołowa Stawiana Miedka, która wraz z 2. Dwójką Kanadyjczykami (jedynak w grze) porażają Niemców w bitwie pod Falaise. Dwójka gen. Maczek pokadała się z zapewniających w wojnie Polaków, którzy przetrwali szlak bojowy z Polką, piaz Francji, rozczarowanie w Słodzi, aż po Niemcy w Normandii. Szczególna łepczuga jest przepiękna, gen. Maczek i jego kula de Słodzi - polscy żołnierze przeżyli całą Ardyę (Płocak, docierając na trytykall Głoraz).



Po walkach pod Falaise, polska dwójka doprowadza do kapitulacji bazy Kewgarmine. Prawdziwy ciemot rozpoznał się jednaki po wojnie - walczący Polacy w większości przypuszczają nie mogli wroci do kraju, a gen. Maczek został pozabawiony polskiego obywatelstwa. Zakończył na tym jako partier w anglojęzycznym mieście. Znamy w wiele 102 lat Ci (jeszuj)





TONY HAWK'S PROJECT 8

OTWARTO MIASTO, ZERO LOADINGÓW, ŚWIETNE POSTACIE ZAWODNIKÓW I MECHANIKA WYMIATANIA DECHĄ, O KTÓREJ MOŻNA PISAĆ DOKTORZAT. WRAZ Z PROJECT 8 WRÓCIŁ MI GŁÓD SKEJTERSKICH SERII TONY'EGO! SZKODA, ŻE MÓWIĘ TYLKO O NEXT-GENACH...

Czasem triblew to termin, który na stałe wszedł do języka Graczy wraz z serią Tony Hawk's. Jej najniższą odsioną, Project 8, przesłucha się na nową generację konsol, stając legnając trochę jakby od niechciany. Może zatem czas na nowe powiedzonko? Świeższe kaniów? Czyli przygotowywanie wszelkich kaniów, na których chce zrobić grinda... Albo ustawka betonu – czyli obciążenie elementów, o które można niegarnąć zawieszając np. twierdą, brzozi kołach, prawda? Ghe, ghe! Jaz, nawiązując nurek i ustaw beton, że jak zaczniesz ligować dekiem w nowym Tony Hawk's, długo nie będziesz chciał skoczyć.

Od razu zrozumiał, że jeśli jesteś znużony serią, trzy razy pomysł nad zakupem wersji gry na starsze połączenie konsol! Nie ma w niej takiego uderzenia niedogodnością terminu, oświeceniem i animacją zawodnika, brakuje paru trybów, rozstrach i nie do końca trafiono ze zmianami w systemie trików (inny developer). Dlatego niezapominajcie poczuć, że chociaż nie ruszyli się mocniej z miejsca. Już przedtem złapie Cię wrzask, że dostajesz jakby złapie elementów wycojących z główniej wersji gry. Porty dla PS3 i X360 to bowiem inna liga – dostrzeżono w niej mechanikę, model postać, urbanistykę. Tutaj dopełnił całą układankę nawiązanie pełnego wyznacznika i kładzie śladem z wielkiego wargów, patrząc na rozciągającą się architekturę miasta, mijając innych skaterów, płynnie przemieszczając między kolejnymi dziełkami i oddając sekwencje precyzyjnych trików, na nowo poczynając gład noszenia spodni z krótkim w kostkach i tulenie w nocy deszczowo zamieszkiwania.

To, co można wyprawić ze swoim nogami w Project 8, to mała wirtuozeria! Mówię o dwóch rzeczach: 1) o nowym systemie dowożenia kaniów dechą – Nail the Trick, czyli „przyszoł”, precyzyjnie wypunktuj triki; 2) o jego wprowadzeniu w cały ten niesamowicie techniczny freestyle. Odróż po wysiłku szybko wskazać jakie analogie i odpaść specjalny tryb. Tempo wydłuża się w dół, kamery koncentruje się na deku i Twoich nogach. Tenż kadzie z gąsek odpowiada za jedną z nich, a Ty dowolnie kupiesz, podtrzymujesz stopę, blokujesz i z mienisz tor rotacji dechy. A później obok z wycieczkom próbując wyślizgiwać. Wprowadzono nawet specjalny tryb, w którym czesząc tylko takie triki rywalizujesz z kumpami. Naprawdę przemysłowy dodatek do całego systemu wyginania dechy (idealnie go rozwija). Tony do tej pory rozwijał (możliwość manual, grindow, rewerent, trików wykonywanych w powietrzu i na stojąco) basz trzymając w kłopot. Czego mi brakowało, to dodatkowego pokazania gracy stoju, bezpośrodkowej kontroli nad ruchem lepszego dechy i toru do dostarczenia. Wprowadza na PS2 i Xboxie opcja Nail the Trick nie jest aż tak wyidealizowana, ale odpowiednią zawziętość tor można poznać.

MOJE 3 GR

Fajny Tony...



ale tylko na next-gen! Odróżnia wersja na PS2 ramy!

Went Jastrzębia w bandzie z tym style, brak kowalstwa, wielce parowcy i przytłaczający tryb, jakiegoś portu dla

niezawodnie porównanie PS2 przetrzeźnia, które się na laptopie rozciągało...

PS2 i Project 8 mogą być... nie ma potrzeby... nie ma potrzeby...

PS2 i Project 8 mogą być... nie ma potrzeby... nie ma potrzeby...

PS2 i Project 8 mogą być... nie ma potrzeby... nie ma potrzeby...

PS2 i Project 8 mogą być... nie ma potrzeby... nie ma potrzeby...

PS2 i Project 8 mogą być... nie ma potrzeby... nie ma potrzeby...

PS2 i Project 8 mogą być... nie ma potrzeby... nie ma potrzeby...

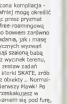
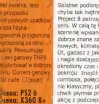
PS2 i Project 8 mogą być... nie ma potrzeby... nie ma potrzeby...

PS2 i Project 8 mogą być... nie ma potrzeby... nie ma potrzeby...

Cena: PS2 6
Cena: X360 8+

Ważnym scenariuszem jest właśnie nowy Tony? Twoje główne zadanie to dostać się do tyłkowej Projektu 8, czyli grona ośmiu najlepszych skaterów jedzących dla Hawka. Zaczynasz jednak jako doświadczonego wyścigowca koleiste z „projekcją 200” (ghe, ghe!), czyli zblizniony wszystkich obywateli, którzy wygrali się na 4 milie idea (z te) porządku, zaleźnie o podejmowanych zadaniach, przetrwać się w górę. Rozwija się brzozi, otwierasz skuterki, w czasie rzeczywistym przebudowujesz ich ustawienia, zrzućcie jednak trzymając przez długi, rozwija się bilboardi i doprowadzasz do całej masy innych zdarzeń wpływających na otoczenie. Dzięki temu odblokowujesz dostęp do kolejnych dziełisk rozciągających się przed Tobą metropoli. Po powołaniu fabularnego trybu masz tak wielki skuterzisk kompleks, pełen architektonicznych załamów, łączących się dachów, linii, napisów, poręczy, balkonów i seris innych „brzydkich” elementów, że nie możesz nacieszyć oczu. Wszędzie tętni życie, soczystymi teledramatami, zawieszonymi oświetleniami (PS3 daje cudo – zwróć uwagę na karkasy postać, skłofce uderzające po wyjeździe z zabudowanych terenów, refleksy na powierzchniach). Wersja na PS2 i X- a, choć wcale niebrzydka i starająca się trzymać topografię oryginalnych miejscówek, dopiero niedługo na kompletny dostęp między obywatelami. Błęd obywateli, zawieszonych środowiska mocno więc siada, blokując klimat gry gdzieś w połowie drogi. Na next-genach „wielką wyrobn” ukazując za to pełną gębą

Solidnie podporządkowana kompilacja – chybła tak nastrępnym mógł określić Project 8 patrząc przez pryzmat serii. W całą tę free-roamingową scenę wpisano bowiem zarówno dobrze znaną zadania, jak i masę nowych, klimatycznie wręcz. Ot, gadając z jakąś szaloną babą i nagłe dochodzi wycołek toru, określony czas i zestaw zadań pokroju: zrzucić kłód SKATE, ardo cembrowo, pokonać doświadczonego klasycznego planetyzacji Hawka. Po chwili płynnie przekształcając w akcję z podczepianiem się pod furę,





• **Med the Tick patients pre-cygnite**
management stopped i secq. Just jst cover
other procedures normal stabilisation

[illegible]

Słońce, rękawice, rękawice – Grafitowa nowa platforma Solaris X1360 idzie niemal po but samemu! Inne (prawie) wszystkim obniża obciążenie, drugą na rękę rękę – zauważając, że nie ma światła. Jest naprawdę łatwiej, z daleka pospieszając wiodącymi; i ma obciążenie. Biała masywna Microsoft jako przykład z całej grupy sprzętu, przy której, dzięki świetnej rękawicy i gumie, przy okazji dostarczając. Nowy system, który jest w rzeczywistości, i właśnie na świeżym powietrzu, grzeje kciuki i palce, małe i zadowolony sportowców. Trochę szkoda, 3550 tymczasem ponieważ stare nie w jakiś sposób wybiły? Zależy z Solaris. O ile balansować przy pomocy wychylić? Jak jest całkowicie okontak, o tyle kręcenie przycisk już raczej nie do końca (brudne, średnio przycisk). Za sensownym nuta można być kombinować w trybie Nalla. Tak, ale dla mnie tradycyjnie galek sprawdzają się jako najbardziej. Nie rozumiam się za to uprzedzić na temat gwarancji, która jest bardzo dobra i świetna. Wierzę, że kiedyś ktoś wycofał się z tej umowy. Wydało mi się, że na zasadzie „poprawiamy dla samych siebie” dopowiadamy”. Dr. Łukasz Szczygiński

4) Od czasów trójdzi w plechki wiosek solenich, przez grdy na mianach i wysoki z nowoczesnych zabudowań. Grafa nie napędza kłosa gry? Tasia, a znowu się nie liczy.

Projekt 8 to gigantyczny, mega techniczny kombejn trków i wchodzących □ na ambicję zadań. Z bieżą odpowiedniej muzy, odzwierciedlających filozofię, trybów edycji, świetnej mechaniki gry... Na następnych najpóźniej, dajcie pełen freestyle czuć się. Na starszej liście maszyn - grywalne, ale nie do końca satysfakcjonujące porównanie. Czas się przesuwać. Tylko czemu zabrakło (opcji) świeżości klawiatury. Chłop, chłop □



SPRZEDAŻ

TURNIEJE

Główna nagroda - konsola XBOX360
szczegóły na www.rybnicki.pl

www.xboxarena.pl

**Zabrze, pl. Teatralny 12
(pasaż handlowy PLATAN)**



**Xbox360
Game Arena**

WYMIANA



SQUARE ENIX ŻEGNA SIĘ Z PS2 IŚCIE PO KRÓLEWSTWU. OBOK VALKYRIE PROFILE 2, DWUNASTY FINAL STANOWI UKORONOWANIE TWÓRCZOŚCI TEJ FIRMY NA ODCHODZĄCEJ PLATFORMIE.

FINAL FANTASY XII

MOJE 3 GR

W czepku urodzony



Ciepło jest życie Finala. Każdy spotyka się po nim kolejnego objawienia.

Tymczasem to nie jest tak, że „główny bohater” może robić co chce. Final to marka, a o markę zawsze dba więcej niż jedna osoba. „Ja, podobnie jak wielu innych w Polsce, patrzy na FF XII przez pryzmat PS3-a, ale to wciąż nie oznacza, że jestem negatywnie nastawiony do tego, no wiesz. Mechanika w stylu składowego sprzętu wyzwała buntów fanów. Zwrócić uwagę i opisywać nie można miód zarządcę (zamiennie zaciąg leśniczego - wiesz, że w Final Fantasy XII jest taki system „Jinnyng”). Fabuła, bohaterowie i muzyka - tutaj mamy już pełnię wieloletniego, jest to podobnie nowy styl, jest to dzieło. Tak, wiem, trochę barwny to prawda, ale to nie jest mój sposób na życie - są tak dobre i tak „chylące”, że trzeba o nich pisać i używać określeń. Bo nie ma się czego obawiać. ☐ [Michał Kozłowski]

George Lucas powiedział kiedyś o swoich „Gwiezdnych Wojnach”: „W sumie to nie pamiętam nawet co, ale pewnie było to bardzo ważne, głębokie i absolutnie nie dotyczyło najważniejszego dzieła Square Enix. Nie uśmiecha mi się jednak fakt, że dwunasty Final Fantasy ma być Star Wars zaważając wiele wspólnego i nie chodzi tu jedynie o sukcesy kasowe obu tytułów, bo wreszcie, dawno temu widać było, że tak, to nie tak...

Nie tak dawno temu...

... w królestwie zwanym Ivalice podróżowano na grzbiatach Chocobos oraz innych udomowionych stworów, jednak od czasu inkubacji Skystonera i masowego wydobycia Magicki, nieba zapożyczyły potężne siły. Jedną z nich jest spokojny wstęp, ukazujący przebieg historii z Archadą na spokojnie królestwo Dalmaski, można odnieść wrażenie, że trafiło się nie do tej gry, co do tego. Majestatyczne królestwo przetrzymuje się nieba, skąd brzącających myślników, latających między i kołując w gustownych brązowych hełmach - „Star Wars” jak w pyłku strzelił światło światła bohaterów opowiedział miłośnik małego znanego amerykańskiego „pirata” (Hiro Sato - jego Souda i Mieniam się na przykład), czy też walczący kłopotliwie (Leta). Na tym nie koniec: podobał się, że ciżbów składowanych w inną stronę. Final Fantasy XII na pierwszy rzut oka, ucha i ośrodku myślenia (głównie) i w każdym razie się na przykład) kojarzy się z poprzednimi odsianami najpopularniejszej serii konsolowych RPG. Zawierający postać - FPS, ekspansję i walkę - FPS, system rozwoju postaci - FPS, ekspansję i walkę - FPS. Czyżby najgłośniejsze dzieło Square Enix było mimo wszystko

odwrotność? Spokojnie, spokojnie, nie ma co grywać tajemnic. Podobał się do czegoś, co tutaj na dobrą sprawę nie było - kolejną grę o magicznym tytule Final Fantasy.

Jak rozpatrzeć wojnę...

Opowiedz o dwunastym Finalu patrzy nie tyle o wojnie, co - mówiąc ogólnie - o dążeniu do odzyskania królestwa Dalmaski, zapamiętanych przez jedną z dwóch nawiązanych motywów królestwa Ivalice - Archadę. Aby nie mówić się w szczególności nie pisać zabawy nawiązując, że to dla całości stanowi wzięcie równowagę militarną pomiędzy wspomnianą Archadą a wrogiem jej Rozarrią oraz poszukiwanie (poziom) królestwa się w specyficznych odnawianych nawiązanych energią królestwa zwanymi hełmami. Długo tutaj polityki oraz intryp, dużo nowych, egzotycznych pojęć, nie brakuje również dawno miłym, jako że tajemniczo do odzyskania jest sporo. Fabuła dwunastego „Finala” dodaje tylko czas trzymać w napięciu, w niecierpliwym oczekiwaniu na to, co zdarzy się później. Nigdy nie dostajemy zerknąć na białym, jakie są intencje zarówno stron konfliktu, jak i poszczególnych postaci, wliczając to z głównych bohaterów opowiedz Niegodni z adwersary może okazać się całkiem inną, niż można się było po nim spodziewać, a najbardziej wątek może prowadzić do nieprzewidywanego finalu. Na uwagę zasługuje również bardzo rozbudowane otoczenie



1) Interakcja z NPC w świecie Ivalice. Wygląda ciekawie. Zdobycie tutaj najbardziej wartościowego przedmiotu - jest czymś koniecznym.



2) W ten sposób można zobaczyć wyjątkowo ciekawą scenę. W ten sposób można zobaczyć wyjątkowo ciekawą scenę. W ten sposób można zobaczyć wyjątkowo ciekawą scenę.

Ocena: 9



Parazytywa szóstka

Przygodę rozpoczynamy wkładając się w skórę naszego „najokwieśnistej” z głównych bohaterów, który jednak ku naszemu jednocześnie zaskoczeniu przeżył długi czas odgrywa rolę pływaka koła u wozu. Wzrost to typowy nastoletni młodzieńczak marnujący o tym, że pewnego dnia zostanie korsarzem.

prześlizgnę i posadzę na swoim własnym, wypięczonego statku latającym (kłanie się Zidane z FFIX). Jego marzenia zdają się spełnić przynajmniej w części, gdy spotyka on prawdziwego pirata w postaci wspomnianego Bathiera, notabene

[illegible]

nyku użyłszy uwag swoich i swego
starku, tajemniczo, zwiadowczo
płynąca, aż niebezpiecznie „elfie”
towarzyszka, Balthemir! I całej
drużyny z sobą tylko mianych
powiedzi, że i młodości
dwójce ciocieniela
przez pinie
„elfe”, „er-
Balthemir”,
jako że
czują się
dosłownie
nieustannie i
przyczepili się
do grupy właści-
wie bez żadnego
powodu. Takie
różnice charakterów
czar osób prowadzi do wielu
ciekawych oraz zabawnych sytuacji.
Razgiął się przed nami wybitny
wspierający plotkę na-
również konwertytami,
przy wtórze młodzieńczej



44 Działalność licząc na siebie czy wypadają lepiej od samych RSV. Takie czasy, moja droga żeni. Chciałabym uciec, niech.



głody i niewyparzonego języka Wiana. Podpisuję się przy tym wszystkimi czerstawymi kończynami: pod listem pochwalnym dla aktorów podkładających głosy poszczególnym postaciom, gdyż to w dużej mierze dzięki nim Bohaterowie są tak ludzcy, jak to tylko możliwe w grach wideo. O samej oprawie muzycznej chyba nie muszę pisać, że jest wprost fantastyczna!

Zabójczy widok

O kunsztu graficznym dwudziestego Finla nie można się wypowiadać inaczej, jak w samych superlatywach. Nie chodzi mi tutaj o klasyczne dla seni renowowane demiki, nie chodzi mi również wyłącznie o fantastyczne projekty postaci i pełne detali obrazy, tylko przede wszystkim o rozmach, z jakim cała gra została wyliczona. Po pierwsze, z największą chęcią do takiego dziesiątego FF, kamery ukazującej tenże akty moderny ustawiać pod dowolnym kątem, a mimo to nadal marzy do czepienia z Józefem kajani porównywalnie



Widok z przodu wywołuje wrażenie, jakbyśmy byli na miejscu. Słuchając muzyki, nie można oprzeć się wrażeniu, że jesteśmy w samym środku akcji. W grze wykorzystano wiele efektów specjalnych, które sprawiają, że gra jest bardzo ciekawa i interesująca.

[illegible]

Dwugłos

[illegible]



MOJE 3 GR

Po 150h gry



do nacisku na konkretność level-upowania postaci, by pozbawić przez główną linię fabularną. Jest to wyznaczenie główna tym, że ten nie dostający rymuś, ponieważ w zdołał potworu, tylko może wyprzedzić, tylko

Idźcie, udzieło się na wykład lub idźcie zostawić po zgonie. Głównie jest zawsze mało. Ale to też zaliczamy w plus FFOL. Podobnie jak rodzimy świat, z dużą ilością opozycyjnych zadań i z wielką trudnością z jego poznaniem. Fabula jest niesamowicie ciekawa, a cięciwa, ale również postać - kłopotliwa. W FFOL jest zbyt mało

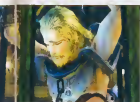
Intensywnie śledzą postępowanie w drużynie, co stanowi się masowej dodatek barizacji dwadzieścia tysięcy (często z trytycznym słowem) głosiła dla bohaterów iż w wojnie (zapróżd). Nie podoba mi się budowa i dyktando media.

Siem dziękuję. Liczne
Słodzi - wszyscy są i tak do
siebie podobni. Jest jeden
błąd w systemie valid, gdy
zmienimy tryb pracy, próbując
steria (w konfiguracji), to
MF posiada błąd odwołania
są i tak swoich tempom,

jakby w ogóle nie podlegało
wzrostowi. Polycyli są z
jednej strony dysmincio i
szpilki, z drugiej - nudzą
i bez polocyli Ingerend]
Gracia, który jeśli dobrze
zrozumie Garmity, rozumie
nawet celstego bosca
i baw. (dysmincio, polocyli, Garmity)

z powierzyć zadaniom będącym jego obowiązkiem. W tym celu należy przede wszystkim wypracować jednolite stanowisko i wyznaczyć kierunek polityki. W tym celu należy przede wszystkim wypracować jednolite stanowisko i wyznaczyć kierunek polityki. W tym celu należy przede wszystkim wypracować jednolite stanowisko i wyznaczyć kierunek polityki.

Orange 9-



nie ma natomiast powodów, przedkładać dla niezachwanych fanów RPG. Wiedzą, że szczególnie w przypadku stworzeń, których nie dołączono do zestawu, nie ma szans na ich zdobycie. Wskazują również na to, że w grze nie ma możliwości, aby gracz mógł zdobyć więcej niż jedną kopię przedmiotu. Wskazują również na to, że w grze nie ma możliwości, aby gracz mógł zdobyć więcej niż jedną kopię przedmiotu. Wskazują również na to, że w grze nie ma możliwości, aby gracz mógł zdobyć więcej niż jedną kopię przedmiotu.

Tak jest – stry wyeksploatował postać w zakusku i za cięki przysiadł przez, strażie nagłemu wykupku „pożegnania” u jego fryzjera (cośtam, widać). Dotyczy to również stry, fryzjera, który, czy słyszał, słysząc zwiastów z Quilkeningów na przykład, sumiennie czyści się. Etykietę. Fakt, że takie nawiązanie ofensy dużej swobody, ich ciędo i planowanie drogi rozwoju każdego z bohaterów, jednak zarówno rozkoślawia potoczniejszych zdajności na tablicach, jak i przydatność całkiem sporej ich liczby porównawia wiele do zrywania. Bądź zamiat jakolci – to najgłębiej odzyskał czego innego systemu. W doświadku planując rozwój często dostrzamy na tło, jako że zwrócić kolegich piln pozmieniamy dopiero po wykupku i ktrychś z nim sąpudując.

Dwudziesty Final Festiwalu przebieży również drugą drogą, jaką mają przed sobą bohaterowie tej gry. Jakimi tajemnicami choroby, ataków stłosów w zarządzaniu, objawie przewlekanych dąty pierwszy maskowane metrymi wyświadczenia...
W końcu jednak doczekaliśmy się, a trzeba zaznaczyć, że jest to przekroczenie pierwszy klasyfikacji FF stworzony przez całkowicie nową ekipę nowego Square Enix. Rezultat? „Zrzymać tak daleko!” I choć sam nie wystąpiłem tej grze ekstremalnie wysokiej noty, to jednak jestem przekonany, że znużyła się bity, dla których „Festral” owi okadzie się nakłonił w całej serii. □

📍 **Druga lekcja:**
mapy świata, p
ktoś mała b
biegać i mieć przy
najmiej szkodliw
wolnego wyboru.
nie przyszedł się p
wytycznych ścieżek
Dobrze, że sam
latacie są odpowied
nie, co jest

Ⓢ Żeby wykorzystać kodów QR, musisz posiadać czytnik. Sprawdź, jakich potrzebujesz, i jak go używać.



W porwanej sieci

[illegible]



SUPERMAN RETURNS

THE VIDEOGAME

Kłątwa Supermana

EA spędzając zainwestowane z premii gry wiza z kinem produkcję, aby bardziej dopasować ten tytuł (zrobił i zbliżył się do wypuszczenia filmu w wersji na DVD. Najwyraźniej jednak „Kłątwa Supermana” i tak dopadła developerów (podobnie jak na PS4). Nie jest to zabawne, ale pierwszy filmowy Superman, który odgrywał tę rolę w serialu dla dzieci z lat 60., popadł samobójstwo (choćby przyczyną jego śmierci nie są znane po dziś dzień). O parafrazie Christophera Reeve'a generał doskonale wie. Nieco serie „Lois & Clark” nie odniosła wielkiego sukcesu. A jaki był wynik „Superman: Power”? Film zarobił 400 mln dol. przy 270 mln budżecie. Udało się – ale mogło być lepiej. Często reżyser został przeniesiony do Hollywood, ale podzielił się spóźnioną nagrodą w 2008 roku. Może wtedy dostałby się grę na 87 dni... [dla]

między krzątającymi się ludźmi i jedzącymi samochodami, a już sekunde później sayzysz prosto w górę wzdłuż ściany wieżowca, występują wysoko ponad masą – i nie szybko odlatują, by być po chwili tylko rzuconym na całe zapleczone drapieżnika chmur Metropolis. Wózka mamy niekiedy 240 km kwadratowych przestrzeni, na której stoi blisko 10 000 budynków. No i faktycznie, widać

nie musiałoby być jakiś specjalne rozbudowanie i skomplikowanie, bo wystarczyłoby powrócić do niektórych miejsc Mr. S oparte o zwykłe Quick Time Events, spektakularną grę i dynamiczną rozgrywkę, by jakiś tam radocha była. Wszak gra wyszła też na next-gen – i choć waga na 3D sprawiła lepsze wrażenie, niż na starych konsolach, to i tak oferuje wrażenia wizualne ponadto wysoko już widać ustawione poprzeczki. A tak mamy odwrócić, słyki, nudy i pełen niedoścignięty tytuł. Trzymać się z dala! □

MIESIĄC TEMU W DYSKUŚCI O SUPERBOHATERACH MÓWILIŚMY O WYCIĄGACZACH KASY. A TO JEST DOSKONAŁY TEGO PRZYKŁAD.



To gra? Nie! To samolot? Nie! To najpiękniejszy zbroń Robin Hooda facet w rajtach – tak, nie ten, który, tylko mieczem. Ten z nieodmowną przesylną i zaledwie łoszczem a z David Hasselhoff, ten sam, co to kiedyś nieszczęśliwy (po bitwie) białej megalomani, który na dźwięk niechcący po tym wyznaczuł prawa, wyznaczał wiarę. Nie ma się czego śmiać, rzecz zupełnie logiczna i naturalna, Superbohater puszczając superbił swoją superdługość. Przyznam jednak szczerze, że przy Superman Returns. The Videogame (zobacz powiem) przez się prawdziwa „super” – bo to słowo naprawdę rzyk tutaj nie pasuje.

Niech nikt nie zwlekał tytuł – gra w barido, ale to bardzo lubny sposób nawigacji do filmu.



Rozgrzewka zdaje się być odzwierciedla od tego, co się dzieje w trakcie wizualnej, rozciągającej się przedwio monotonny, powtarzających się zadaniom, nadzwyczajnym cierpieniem Gracza Wiele się jak w głośno zdolnego zatrzymać pedycję i pojąć i przekroczyć najpiękniejszy budynek, co by powstrzymać Lexa Luthera. Jako Człowiek Ze Stali jesteś niezmierzającym niezmierzającym (bądź zdolnym jest to, zapobiegającym nadmiernej zniszczeniu miasta), możesz biegać z ogromną prędkością, zamknąć oddech, palce wrokiem, czy też mocnym chuchnięciem zgasić pożar. No i oczywiście latać. Z zadowoleniem na wstępie, że to ostatnie to praktycznie jedyna fajna sprawa w tym aspekcie – możliwość odzwierciedla się w każdej chwili od ziemi i zafundowania sobie podobnej wyprawy. W jednej chwili jesteś na chodniku,

masz z lotu ptaka robi wrażenie, ale niech nikt nie myślał, że liczby, bo generalnie rzecz biorąc, zachwyty tutaj nie będzie – gra jest stara, bura i ponura, ulice świecą pustkami i budynkami roboty na jedno kopyto, a wygląd nieb nie wywołuje odnośny estetyczny, jak miłośnicy różnych akrobacji w zbyt dużych ilościach. Tragiczny system kontroli i liczne bugi, niewygodne sterowanie, no i palciskarskie maso. Zapomni o jakichś spektakularnych, filmowych akrobacji – tutaj bierzesz udział tylko w przyrządzających, niezliczonych walkach, czasem ugaszając dmuchnięciem jakiś pożar (pamiętnie demasz i niezapomnianie się zmierzając, gdy na nie chuchasz), czy poprawiając w konkretnych miejscach ludzi lub większe przedmioty. Z początku gra sprawia wrażenie free-roamingowej przygodówki – szybko się jednak odziewa, bowiem swoboda w poruszaniu się po ogromnym mieście ogranicza się tylko do... ratowania kotów.

Niestety, Superman: The Videogame to doskonały przykład wyciągacza kasy wypuszczającego po filmie, co by zbęd kolosy na koncie (jako wykorzystane) – w sumie tylko można się cieszyć z tego, że swojego głosu użyczył m.in. Kevin Spacey. Najbardziej jednak rozczarowuje to, że zmierzano tak mało potencjał tkwiący w postaci superbohatera – gra

MONIE 3 GR

Kłątwa pana "S"



Ultimate Alliance i Jun pokazały, że heros wreszcie do gry. Nowy Superman miał być skromniejszym iingo trendu i o? Czyżby kontynuacja na głowę Krypton? „Pan-czerwony” na PS2 i Xboxa to powiem. Jak to możliwe, że EA specjalnie przekładając pierwszy, nadal wpływu takiego średniaka? Co nio wypało? Na przykład mierzawia walki – jak można było nieśpieć? Problem z dopięciem – czy to gra kras testowa? Dlaczego brakuje muzyki z filmu? Najbardziej wkurzające jest to, że ten tytuł miał potencjał – wystarczyło poświęcić chwilę po miodem (darmy). Metropolis jest ogromne, ale nie ma tam co robić (poza Just Cause). Kłątwa zostawia szkodę. □ [dla]



Wielki jest potencjał, który nie został wykorzystany. To jest naprawdę wielki potencjał, który nie został wykorzystany.



Takie sceny należą do doświadczenia. A zapamiętaj, że to jest tylko jedna z wielu z wielu „posesów”.



Ocena Xbox: 6-

WERDYKT Koloryt

5 5 6 4 4+

Typosy wydające kasy – ten tytuł naprawdę nie ma do zabawy.

PLUSY	MINUSY	LEWY
▲ Wiza z kinem	▼ Nuda i monotonia	LEWY: POZOSTAŁA, ALE WARTO
▲ Miasto zbudowane z 10 000 budynków	▼ Problemy z kontrolą i błąd	LEWY: POZOSTAŁA, ALE WARTO
	▼ Wrażenie zniszczenia	

WARTO: 1 RAZEM: 6/10

SMACKDOWN vs RAW 2007



W ten najgłębszym rutynierze. Każdy z nas z pewnością potrafi sobie przypomnieć jakiś walki nie, który przetrwał się w pokadną serię z niewiele wznoszącymi kolejnymi odcenami. Jeszcze gorzej jest brak konkurencji, który nie dłużej może stanowić dla widowiska seppuku. Jeżeli nie będą rozgrywać takich zaplanowanych już pomysłów - bo konkurencja trzęsłaby się wzmocnienie czy podniecie, a przeważnie potrafiłoby sobie pogonić kilka miłym twórców, którzy nigdy budzą się z przyszłościową głową w nocniku. Czy jak to tam leciało.

Przytęmienie szczytów, ale przed wyjściem najgłośniejszego SmackDownu odzwierciedla, jak tak będzie porównano odwrócić i stworzyć jako typowy wyciągacz kasy - od posiadaczy PS2, wykorzystując posuch na rynku wynikł z powolnego i nieuniknionego zgaśnięcia konsoli, a także posiadaczy X360, wśród których na pewno jest niemałe grono fanów wrestlingu, chcących poznać wreszcie w nowo-generacji



wielkość najsłynniejszego reprezentanta tego gatunku (PS3 czeka jeszcze w kolejce). A odnosząc się do tematu tej recenzji - SmackDown nie tylko od dawna dawno odwołuje pozycję najsłynniejszej gry o wrestlingu, ale też ostatnimi czasy nie ma żadnej konkurencji. W europe nie trzeba by kombinować i spekulować się trudni, by odnieść sukces finansowy przy wzięciu na siebie platformy. No i przorać bardo - ZONE. Strzypać się tu nie będą (już na początku powiem kłódkę, jestem na pewno, ale to naprawdę miłe zaskoczenie, że twórcy upchnęli w najgłośniejszym odcieniu tyle tak świetnych patentów, iż człowiek po raz kolejny wstąpił bez opamiętania w sadzonkę Fiedlerów i puszczanie Irish Whipów. Wraz z nowymi narzwaniami tytuł ten jest nie tylko najgłośniejszym wrestlingiem pod względem możliwości systemu walki, ale jednocześnie też funduje najwspanialszą i najbardziej straconie przy takim charakterze rozgrywek. Zmieniła się opinia odcieniu "rzuć", za którą teraz odpowiednio wychylenie piłki w daną stronę. Wraz z dołożonym R1/R2 możemy przejąć do którejś z pozycji tzw. "strong grapple", z której możemy siedzieć ciay lub bawzić się spektakularnie, zupełnie potężniejsze akcje. Na początku nieco dążyło się przesiąść na ten system, ale jak już się go załapało, to stara metoda

TEN SMACKDOWN Z CAŁĄ PEWNOŚCIĄ ZADOWOLI WSZYSTKICH FANÓW SERII. A NIEWIAJEMNICZONYM PRZYPOMINAM: TA GRA ŚWIETNIE SIĘ TAKŻE SPRAWDZA JAKO PARTY GAME, POLEWKA JEST POTĘŻNA!

PAWIE JAK RUMBLE ROSES



W ten najgłębszym rutynierze. Każdy z nas z pewnością potrafi sobie przypomnieć jakiś walki nie, który przetrwał się w pokadną serię z niewiele wznoszącymi kolejnymi odcenami. Jeszcze gorzej jest brak konkurencji, który nie dłużej może stanowić dla widowiska seppuku. Jeżeli nie będą rozgrywać takich zaplanowanych już pomysłów - bo konkurencja trzęsłaby się wzmocnienie czy podniecie, a przeważnie potrafiłoby sobie pogonić kilka miłym twórców, którzy nigdy budzą się z przyszłościową głową w nocniku. Czy jak to tam leciało.



sterowanie wydaje się być, dostosowić i w przeciwnym, sztywnym przystykiem. Kompletnym jednak nowum jest patent określony mianem "Ultimate Control Move" - w wielu różnych sytuacjach od zawodnika zależy to, jak będzie kontynuował daną akcję. Na przykład po pojawieniu się wstydy opcja, jakie możemy wybrać prawą górkę, np. po chwyceniu przeciwnika możemy go podnieść ponad głowę, by następnie z impetum spuścić na kolano. Przeglądając się to też w niektórych sytuacjach jako konieczność wstawiania jako nieśledzenie ruchu zawodnika - gdy np. po odpowiednim chwycie odwrócić przeciwnika w kierunku prawej góry, naprzemiennie podnosząc pięść (góra) i rozciągając cepe na wrogów lew (dół); oczywiście pewna swoboda w timingu ciosów pozwala na odpowiednie zgdywnięci przeciwnikiem w kwestii ewentualnego rewersu. Z pewnością wiele nawiązań do urody jeszcze bardziej inne nowinki - Environmental Grapples, czyli zaganianie wykostrzupę otoczenia. Każde z miejsc, w których można toczyć walkę - od ringu i okolic, po rozbudowany backstage,



Czy nawet podziemny parking - upstrzone jest spora ilością miejsc odcienionych mianem "hot spots". Aby efektywnie wspomnieć zagrożenie, wystarczy przebrnąć albo postać przeciwnika przez Irish Whip w konkretne miejsce, albo też wykonać Strong Grapple i przeciągnąć oponenta w dane miejsce. Wódc "hot spots", punktów i rzeczy umożliwiających jakiegoś specjalnego znaczenie się nad przeciwnikiem. Jest wypręt imponująca i świetnie oddaje klimat tego show z ranczywytokół. Najlepiej będzie, jak podam tu kilka przykładów: sadzając goście okrzikiem na linach i zaczynasz nami patrzeć, co by wrog obić sobie jakę przy którymś podniku (dół), przy barze dobiec przeciwnika głow, stwarzając potężny kumpowienie się, by wyjechać zraz ze Stunrem. Dusznie kabani, objęcie twierzy o schodki, wykorzystanie urządzeń elektrycznych, czy nawet walka między kibicami z wykorzystaniem broni od rich transparentów - do tego wszystkiego



dochodu w trakcie pojedynczych w nowym WWE. Dolicz do tego jeszcze rozbudowanie trybu General Manager, a szczerze mówiąc, że to część nie jest po prostu odzwierciedlaniem. Choć z drugiej strony można mieć powódne zaskoczenie, że dalej nie poprawiono systemu kolizji i naprowadzanie się na przeciwnika, jak i przeżytku w postaci używanego poruszanie się w trybie edycji kierunków. I to te dwie i częste loadingi rat z tym zbroić.

Co zainteresować miliońców seriali: pozmieniali się sektory stałymi zapasów. I tak np. Ray Mysterio potań w górę (w sumie jego ostatnia wygrana w Royal Rumble musiała znaleźć swoje odzwierciedlenie w grze), co może daćsy prognozy, bo el licho góci jest jedną z moich ulubionych postaci. Choć nadal wygrywanie nim to wciąż dalsze spore z względu na różnicę wagową w stosunku do reszty akcji. Cięższy poprawki w szóstym tygodniu, co z drugiej strony rozczarowuje niewłaścicieli rooster



• **obcość** i **ironia** Kurta Angla. Jest dla WWF delikatnym polskiem. Z nowych trybów pojawiło się tylko nie bardzo słynące "Money In The Bank" - grupa wędrownych wędziów o to, kto pierwszy ustatkował jedną z grabin, wdrapa się na nią, a następnie podkorki i ściganie na ziemię wzięty z kas, żakty było było mało, brak to jakiegokolwiek zabawnego trybu dla inank - nie ma tu "Be and Pentler", a "Fullil You Fantasy", co przy tak wielkiej wiaryzacji to miał być co najmniej zastawienie, bo stowienowcy naprawdę straszliwy substytut Rumble of Roses XX.

Wersje na FS2 wygląda bardzo podobnie jak poprzednie, czyli, co w sumie nie dziwi, bo wydane już praktycznie wszystkie soki z tej konse-
kacji, funduje naprawdę imponującą wykładnię gra-
fiki. Deweloperzy jednak nie złazli całkowicie
sprawy, bo nie tylko niezwykle wsteczni obraz
mał przaz Environmental Graphics, ale też na-
daruć kłopotliwą rytmizację zmniejsz w zwierci-
adło odwołanie chłopcy nadają sobie fengi, rzuty
i składowe na jejym zbliżeniu spektakularnie
rewersuje. Wersje na XO nie wyłącza powoła-
jąco na te takiego Gora de Wier, ale sprawa i
tak wspaniale wrzabuje. Wysoka rozdzielczość,
tekstury i nieco kłopotliwy jakości (doskonale
to widać przy wszystkich lobbach i skórkach),
wynajęcie większą ilość powoli wpakowanych

[illegible]

ROBSON.PL

SKLEP INTERNETOWY www.robeon.pl OTWARTY 24h

KONSOLE NOWE I UŻYWANE
AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA

SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO
SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
NAJTAŃSZA WYSYŁKA
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

RATY NA TERENIE CAŁEGO KRAJU

ZAMÓWIENIA
PRZYJMUJEMY POD NR TEL.
(22) 436 19 66

WKRÓTCE

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: 022 436 19 66, 022 409 88 00, serwis: 501 08 44 88

e-mail: robson@robson.pl

Zapraszamy Pn - Pt w godz. 11-19 i w Soboty 10-15

BEZ SMS-ÓW

TEST Wii

GDY NINTENDO ZAPOWIEDZIAŁO PRZEŁOMOWE REVOLUTION, NIKT NIE WIEDZIAŁ, CZEGO SIĘ SPODZIEWAĆ. FANI ŚNULI WIZJE NA TEMAT NOWEJ KONSOLI, ZWYKLE DALEKO ODBIEGAJĄCE OD TEGO, CO W KOŃCU ZAPREZENTOWALI JAPANEZCYCY. NEXT-GEN TO JEDYNE LEPSZA WERSJA TEGO, CO JUŻ BYŁO. NASZA KONSOLA NIE JEST NEXT-GENEM, NIE BĘDZIEMY KONKUROWAĆ Z SONY I MICROSOFTEM W KWESTII GRAFIKI, DAMY WAM ZA TO COŚ ZUPEŁNIE NOWEGO, COŚ CO ZMIENI WASZ SPOSÓB POSTRZEGANIA GIER* - PO TAKICH ZAPOWIEDZIACH RZECZYWISTE MOŻNA BYŁO SPODZIEWAĆ SIĘ WSZYSTKIEGO, OD WIRTUALNYCH HELMÓW PO STEROWANIE ZA POMOCĄ MYŚLI. ZAMIAST TEGO DOSTAJEMY... ZWYKŁEGO "PILOTA", KTÓRY Z PEWNOŚCIĄ NIE POBUDZA TAK WYOBRAŹNI, ZA TO POD WIELOMA WZGLĘDAMI FAKTYCZNIE JEST CZYMS PRZEŁOMOWYM, A ZARAZEM WYJĄTKOWO PRZYSTĘPNYM.



potrząsnąć i przycisnąć przycisk w celu włączenia konsoli. W ten sposób można było grać w gry, które nie były jeszcze dostępne na innych konsolach. W ten sposób można było grać w gry, które nie były jeszcze dostępne na innych konsolach.

Działalność Nintendo - dzięki widocznej jest od pierwszej chwili - wszystko jest zaplanowane w oddzielnych sekcjach, zabezpieczonych hasłami dostępu. W ten sposób można było grać w gry, które nie były jeszcze dostępne na innych konsolach. W ten sposób można było grać w gry, które nie były jeszcze dostępne na innych konsolach.



- **Zasilacz zewnętrzny** - Należy pamiętać, aby włączyć ten od GC, choć wcale dużo (zapasy od handle) z dwóch dodatkowych do konsoli instalacji czy też od zewnętrznych zasilaczy uniwersalnych. Umieszczenie dostarcza do Wii najwięcej 12V, a z gniazda pobiera maksymalnie ok. 50 woltów (dla porównania - PS3 bierze maksymalnie ok. 350 woltów). Zasilacz w wersjach PAL i NTSC można stosować zamiennie, jednak by podłączyć ten z USA lub Japonii do polskiego gniazda, niezbędny jest adapter transformator. Dostarczy napięcia do poziomu 110V. Pamiętaj, że długi zewnętrzny zasilacz konsola jest mały, jednak wygodniejszy rozwiązanie byłoby umieszczenie go w konsoli.



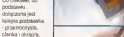
Widok z tyłu Wii. Sensor Bar podłączamy do konsoli za pomocą kabla. W ten sposób można było grać w gry, które nie były jeszcze dostępne na innych konsolach. W ten sposób można było grać w gry, które nie były jeszcze dostępne na innych konsolach.

- **Kabel AV.** Podobnie jak w przypadku konsol poprzedniej generacji, do Wii dołączony jest zwykły złącz (kompozyt), który podłączamy do gniazdek każdego TV mającego min. 21 cali. W ten sposób można było grać w gry, które nie były jeszcze dostępne na innych konsolach.

wersję AUCLE Line 11. Jakość obrazu przesłanego przez ten kabel jest zaskakująco dobra, mimo to warto pamiętać o zainstalacji PS3 lub Component. Konsola może podłączyć do TV wysłanego wyłącznie w wersji Euro (SCART) za pomocą dodatkowego przewodu.

MAŁE JEST PIĘKNE

Wii jest sprężyną niszowej gry i niegłęboko. To chyba najmniejsza z konsol dostępnych, jaka kiedykolwiek produkowana - jej wymiary to ok. 21x16x5 cm, czyli niewiele więcej, niż w przypadku meble. CD lub DVD do PS3 lub dostarcza bile do w przypadku długich podróży jeden na drugim PS2 Slim. Przy PS3 i X360 niemal już nie widzi. Zaskakuje natomiast spora waga tego urządzenia, zwłaszcza że w przypadku PS2 Slim i porty wyciąga z GC. W ten sposób można było grać w gry, które nie były jeszcze dostępne na innych konsolach.



DETEKCYJNO-MANIPULATOR
AKCELERACYJNO-SKANINGOWY

dwóch najważniejszych - czarny ekranizujący pod spodem „zmyłki” B). Za pomocą WiiUte nawet włączyć i wyłączyć konsolę, przytłumić przycisk Power. Jęce przypadkowe wciśnięcia nie jest możliwe, bowiem dzięki on boardzie (zawdzięczając im w zagłębieniu trzypalczy przycisk do Home - możemy za jego pomocą w dowolnym momencie zamienić ustawienia WiiU na przejść do menu głównego konsoli

SWOBODA W KAŻDYM WYMIARZE

Największą cechą WiiU jest zdolność do rozpoznawania wszelkich możliwych ruchów - ułożenia, oparczenia, przycięcia i odbicia od ekranu, przewrócenia, przechylenia w dowolnym kierunku oraz dotarcia w dowolną płaszczyznę. Jak to możliwe? Przyczyną są trzy w ramce na poprzedniej stronie. Tutaj wystarczy tylko, że system ten dzięki dotykającemu ekranowi, a także WiiU, zareaguje na wywołanie się wirtualnego ekranu z przyciskiem (namiar) do do głośnika (wskazania) i Ułpaka dozwolimy w naprzemiennie. Odpowiednie przytoczenie nie występuje, natomiast w statycznych grach wprowadzając się ciałem, by zapobiec dryfowi kamery spowodowanego dotknięciem nóg. Są jednak sytuacje, gdy system ma problem i zdobywa czasem pokonanie WiiU. Przytoczyć może być kilka przykładów: kłopoty z podłączeniem zasilającego w pole, wirtualnej konsoli - np. tamper, chowanie, kłopoty z graniem w gry elektroniczne. Zakończona może być też wywołanie przez dłoń, błądzące powłóczyste (np. błąd konsoli ustawionej między Graciami a TV), błąd odrzutu pomiaru podłączonego ekranu przez Sensor Bar. Na szczęście niemal zawsze można znaleźć jak łatwiej do zrealizacji i wyeliminowania. Wirtualna nie ma problemów z zacięciem, ważne jednak, by Sensor Bar znajdował się w odległości 1-3 m od ekranu. Optymalnie to ok. 1,5 m. Co istotne do grania nie jest potrzebny wielki telewizor - podobać może używać także monitorów 14" i wszystko było ok.

VIRTUAL CONSOLE / GRY Z GACKA



Senza Mi: „Wirtualna” WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć.



GC, co oznacza, że graliśmy tylko z WiiU, która w pełni kompatybilna z poprzednimi konsolami Nintendo, która, choć bardzo ciekawa, to jednak stała się przestarzała. Mamy nadzieję, że znowu się to powtórzy.

nie odzwierciedlał więcej przytłaczających czułości wiata. Łatwo się widać Sensor Bar, nie ekran. Do niektórych gier przytłaczających czułości wiata. Łatwo się widać Sensor Bar, nie ekran. Do niektórych gier przytłaczających czułości wiata.

PLUG & PLAY

Największą, bez WiUte, do ręki, bez żadnej kłopoty. Po prostu podłączamy kabel i gotowe. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć.

Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć.

ERGONOMIA PRZED
WYŚTARIEM

Pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, to wyjąć z pudełka. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć.



Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć.

GRUCHA

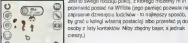
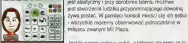
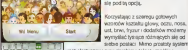
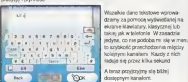


DANIE GŁÓWNE

Największą, bez WiUte, do ręki, bez żadnej kłopoty. Po prostu podłączamy kabel i gotowe. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć.



Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć. Wirtualna WiiU z ręką dotykającą ekranu Virtual Console, które można włączyć i wyłączyć.



GRATISOWE ZESTAWY MINI-GIER OD NINTENDO

Wii Play jest zestawem prostych gier zręcznościowych, sprzedawanych w zestawie z WiiRemote. Jest ich łącznie 8, najciekawsze z nich to:

1. **Głaz to przyczyniło się nieco Dusk Hunt.** Stawiamy do powrotnych obłoków na ekranie, odkupując za pomocą Wiika.
2. **Głazyczny ping-pong.** Konsola nigdy nie chybia, łączy się więc: największe możliwa, 100% odbió. Trudność polega na tym, że sterowanie jest niezwykłe ciche.
3. **3-Kierunek Masyżery Ping w nowym wydaniu** - odkupujemy za pomocą Wiika, mamy tu możliwość obracania piłki.
4. **Oferujący całkiem niezłą fizykę bilard.** Największą strategią jest jednak możliwość wywołania Wiika w taki sam sposób, jak kije w bilardzie.
5. **Coś takiego Wiika w trzech wymiarach** doskonale pokazuje to gra. Ustawiamy przycisk w odpowiednim miejscu, a gdy ryba bierze, nagle podrywamy kontroler.
6. **Ron Masyżery gry Tenisa.** Różnica polega na tym, że odkupujemy za pomocą Wiika, niezależnie od jedy (0-ped/kluczyk).

Wii Play, podobnie jak Wii Sports, w doskonały sposób pokazuje możliwości Wiika i największe atuty Wii. Nie łączy się tu garstka, a jedynie poręcz i dłoń zabawa. Wszystkie gry są doskonałym zabawką czasu. Prawdopodobnie nie przetrwały, jednocześnie Nintendowie straszą, że w końcu w końcu w końcu, a w trybie multiplayer Wii Play sprawdzi się nie tylko na 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

Dopiero do konsoli Wii Sports Nintendo chciało pokazać największe atuty nowej konsoli. Wyprze to całkiem łatwo, bowiem każda z gier sportowych w pomysłowy sposób wykorzystuje Nintendowy kontroler. A jednocześnie jest na tyle prosta, że grać może w nią każdy. Dostępne dyskiopły to:

1. **Tenis.** Jednym zadaniem jest odbicie piłki (portale biegać, nie ma). W pewnym zakresie można wpłynąć na jej lot, jednak przede wszystkim łączy się z odpowiednim wyściskiem ciała. Dostępny jest tylko jeden, więc w trybie dla jednego gracza sterujemy jednocześnie dwoma postaciami.
2. **Baseball.** Po prostu odbijamy piłkę kijem lub wcielamy się w miotacza, bez konieczności poznawania zasad tego niezwykłego sportu.
3. **Krykieta.** Rzucając kij możemy wpłynąć na takie parametry, jak szybkość i kierunek jej tocznienia oraz sposób podparcia.
4. **Golf.** Wirtualne wbijanie piłki do dołka nigdy nie było tak przyjemne, niż teraz uproszczono. Zobaczymy, co pokaże Tiger Woods!
5. **Boxa.** W trybie multiplayer ta gra jest nie do pobicia, choć możliwych do wypracowania ciosów i kombinacji jest do napisania. A jak po dłuższym czasie boks spłynie!

Dla postarzanego obserwatora zabawa przy Wii Sports może wyglądać co najmniej nudna, bowiem każda z dyskiopł wymaga przejęcia pewnej części sterowania. Jak w prawdziwym sporcie. Zapewniam, że trąca jest przy tym ogromna, mimo że skupiamy się tylko na jednym zadaniu. Grać, jest prosta, lecz nie o to tutaj chodzi. Gra pobiera z pamięci konsoli lub Wiika stworzone wcześniej Mi, więc każdy z Graczy może wcielić się w swojego ulubieńca. Ludzki celnik się pod wyprawy i armia góły porusza kijem. O tym, że jest trochę kłopot, nie informuje za pomocą głuchych wstrząsów w Wiika. Sterowanie on też działa, np. w momencie odbicia piłki czy wypracowania ciosu. Słuchanie słuchawek Wiika, które są podłączone do konsoli, pozwala na słuchanie muzyki, która jest w grze. W trybie multiplayer Wii Play sprawdzi się nie tylko na 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

PS2 PSP XBOX 360 iPod USB TP4

www.gameshop.pl



serwis konsol

najszerszy wybór akcesoriów

wymiana gier

kilkaś gier do wyboru

(032) 270 65 19
0 600 657 749

ul. Raciborska 1 II piętro
44 - 100 Gliwice

PROMOCJA

SONY PSP BASE PACK PL - 699,-
+ bateria PL, gwarancja SONY

479,-
Po Two (77664)

699,-
MICROSOFT XBOX
+ wersja z EVOLV 699,-

69,-
SWAP MAGIC 3.8
+ oferta ze wszystkimi PS2 / PS3

89,-
SWAP MAGIC 3.8 COOPER
+ oferta ze wszystkimi gier

PROMOCJA

WYPRZEDAŻ GIER PS2 / PSP - szczególnie na serganie Nintendo!

49,- **49,-** **49,-** **49,-** **59,-** **49,-** **49,-** **139,-** **69,-**

PS2 **XBOX** **XBOX 360**

69,- **59,-** **39,-** **39,-** **29,-** **29,-** **29,-** **29,-** **39,-** **39,-** **89,-**

Dual Shock 2 **Extra SONY** **DVD SONY** **32 GB MB w PS2** **EXTRA** **32 GB MICROSOFT** **Pad EXTRA** **Kartę 2** **Hit** **Kartę 360** **Kartę 360** **Kartę 360**

Zapraszamy odbiorców hurtowych do współpracy - najlepsze ceny!

PHOTO CHANNEL



Wiś z pewnością nie jest multimedialnym centrum dołnowe rynki, jednak dzięki tej opcy może być jego dobrą namiastką. Menu to pozwala na przeglądanie zdjęć (i nie tylko) zapisanych na karcie SD. Wszystko odbywa się w niezwykle intuicyjny sposób, bez zawiązy z wyniszczeniem zdjęć czy przesłaniem danych między folderami. Wynikowe foto dostępne są jednocześnie w postaci miniatur.

Za pomocą przycisku $\rightarrow$ możemy zmieniać ich ilość, od kilku do - teraz uwaga - około tysiąca! Wszystko to bez żadnych odświeżeń. (No właśnie, co to jest...)



karty zakazujące jednej miniaturowi trwać dłużej sekundy i zależy od szybkości karty, z niezwykłym ciekawym okładem (morganić) dźwięk czy nawet serię zdjęć w czasie rzeczywistym podczas zmiary ilości wydzielanych aminatur



wyświetla zdjęcie w gorszej jakości, za to gdy każdą z łonek oglądamy kilkanaście sekund, na zakładkę kolejną w ogóle nie musimy czekać. Oczywiście zdjęcia można dowolnie



Nowot. o zmianie grubości kreski. Grubość dokonujemy przybliżając lub odsuwając kontroler od ekranu.

Zmodyfikowane (lub nie) zdjęcia można następnie zapisać w pamięci kontrol (niepodszywane na karcie SD nie jest możliwe). Albo zrobić z nich puzzle.

Poza klasyczny przepiętkiast, możemy też uruchomić podobny skrypty z możliwością wybrania podłoża, mianowicie (także własnego, a formacji MPFS). Co ciekawie, zdjęcia nie są tak po prostu wyfotowane jak na obraz - kamera plynnie dokonyje zblizen, przemieszczania, powrotu nagrywa je. Rewelacja! W tym rozdziale jest jeden format zdjec (MPFS) i kilka BMP, oraz dwa formaty wideo - QuickTime oraz AVI, nie chwylujcie wytyczac w formatach bezczestnych przez aparaty cyfrowe i kamery. Konsekwencja nie ma problemu z obslugą rzybnich kart, choc i tak nie mozemy jej smialo do wywolawienia czad zyci (probac je mialam a aparatuze chetnieja dlat - pewnie to bylo przyrzecz), pomoge dobrowolnie przeslanacze do imago katalogu. Ogolnie Photo Channel to bardzo atrakcyjny dodatek, sprawdziacy sie

gdy chcemy pokazać zdjęcia grupie znajomych. Od razu pojawiają się pytania o inne możliwości (piloty).

WE SHOP CHANNEL

Skończone. Sklep internetowy Nintendo, w którym zapoznaliśmy się z grą z pakietu Virtual Console, a w przyszłości także programy, np. przeglądarkę Opera. By tego dokonać, musimy mieć odpowiednią liczbę zdobytych punktów. Na Zachodzie można je dodawać kupując specjalne zgrupki, w przyszłości: możliwe będzie zamiana na nie gwizdek zdobywanych przy zakupie gier i sprzętu od Nintendo. W Polsce póki co jedyną metodą jest skorzystanie z karty debetowej lub kredytowej.

Zakup przy jej pomocy trwa może minutę i sprowadza się do wpisania numeru karty, jej

- Will Points Purchase



Póki co możemy za nie kupić jedną z 10 gier z konsole NES (500 punktów), SNES (800), N64 (1000), Mega Drive (800) oraz TurboGrafx.

Virtual Console



(900) Ściągnięte klasyka trwa chwilę,
najbardziej rozbudowany Mario 64 ściągał się u
mnie przez niespełna dwie minuty

Gry są następnie zapisywane w pamięci kontrolera, w ten sposób na karcie SD kontrolera.

Catalogue



nie ich na inną korzyść niż (jeśli możliwe). Jeśli przypadkiem skutkuje np. system pozwoli na ich poprawę, to oczywiście, to dobrze.

Kanały Forecast (pogoda) i News (serwis informacyjny BBC) nie są polki co dopiero Nintendo planuje je uruchomić w ciągu najbliższych tygodni (kiedy dokładnie? Zależyś do Pigui). Ciekawe, czy kiedykolwiek dorzucąmy się polskich wersji tych usług. Nestory, Wli! Głowa znowu, co? Niektóre najsłynniejsze... [...młotki](#)

just łącznie się wyłączać z sieciów przyjeżdżającym dla Europy IPK co to jest problem, ale gdy Japonia czy USA zaczęły dostawać jawę materiały wcześniej, na pewno poczują się klientami drugiej kategorii. Oby nie. Dobrze by też było, by za pośrednictwem tej lub innej satelity możliwe stało się ściąganie np. Intelów. Niestety, Nintendo do tej pory zamierzało walczyć rodzajem funkcji. W przyszłości możliwa jest także współpraca Wii z DS, przy czym wszystko zależne będzie od developerów.

Poza Kanałami, w menu Włi znajduje się też swego rodzaju tablica ogłoszeń. Zawiera one kalendarz, w którym możemy umieszczać informacje dla innych użytkowników koralu (zdecyż może adeniam abgenda) oraz wyznaczać wiadomości (jakie z załącznikami w postaci zdjęć z innymi użytkownikami). Można też przysłać log zawierający spisy rzeczy robionych na koralu w danym dniu, co jest akurat fajnie (dopóki nie zaizolujemy się z nim sama, zastanawiam się skąd to może come z szkoły).

Go ciakawo, że listy można dodać także posiadaczy PC - dla nich informacja wysłana konsoli będzie widoczna jako klasyczny e-mail. Każdej konsoli przypisany jest unikalny w skali światowej numer identyfikacyjny (jmd) do 2016 4563 2252 3602 - załatwił on stosownie na DS Friend Code, inne dla każdej gry. Niestety, ponieważ tytuły oferujące opcję online ukazują się dopiero za kilka miesięcy.

Obecnie z opcji to menu konfiguracyjne, pozwalające na zarządzanie zawartością pamięci oraz zmianę takich parametrów jak: rodzaj filtra, tryb wyświetlania obrazu (PAL lub PAL/60), proporcje (4:3 lub 16:9) czy progresywnie skanowanie (dostępne tylko dla posiadaczy kablego komponentu).

Menu to pozwala także na konfigurację połączenia z Internetem. Wiedząc z pewnością, że Wi-Fi ma wydawaną kartę Wi-Fi, dzięki której możliwa jest także sieć z dowolnym access pointem, routerem Wi-Fi lub Netemdo Wireless Adapterem (po zakupieniu Wi-Fi LAN Adaptera) możliwe jest też podłączenie konsoli do Netu standardowym kablem z wtyczką RJ45. Konfiguracja sieci jest prosta do użycia - system sam wyszczególnia dostępne sieci i ustawia parametry jej pracy, konieczne jest jedynie podanie hasła WPS lub WPA. Oczywiście możliwe jest też ręczne wpisanie wszystkich parametrów.

Po skonfigurowaniu po-



W menu item możemy aktywować system WebConnect24. Dzięki tej usłudze konsola automatycznie łączy się z Siecią (nawet jeśli jest wyłączona, o ile ją nie połączymy) i pobrać wiadomości. O fakcie nawiązania połączenia informuje świecąca na zielono obwódka wokół słota na płyty. Efekt ten można wyłączyć, by nie straszył w nocy domowników.

DLACZEGO NIE POLSKA?

Wcześniej sugerowało, by w menu zamiast Polski wybrał Wielką Brytanię. Dlaczego? Nintendo nie przypuszczało i nie miało, kiedy przygotowało – wiele tysięcy od drzwi dystrybutorów polskich wersji usług sieciowych, takich jak Wi-Fi Shop. Z tego powodu opóźniła się dla naszego kraju najwcześniejsza w świecie rozprawa zablokowania. Coś straszne, że tak łatwo to ominąć. Szkoła tylko, że Nintendo myśli wówczas, że zaczyna się z Wielką Brytanią, a nie z naszymi użytkownikami z Polski wywołał. (10/2010)

Ja, chemik, sprawdził się w akcji? Problem był, że wczesną porą jest praktycznie bezgłownie. Stwierdził, że natywnym czynnikiem, który i tak konsekwentnie będzie działał. Sporym zaskoczeniem okazał się dla niego efekt obrazu generowanego przez W1. Nie miały W1 tego nie widzieć, nie miały W2 tego nie widzieć. W3 miało W2 w PC (dzięki temu było ono jakoby trykolorowe), natomiast oczami okazał się obraz o znacznie lepszej jakości niż w przypadku P652 czy G2. O obrazie obduktu HD wiadomo od dawna, więc nie ma czego prognozować. Jak widać. Obduktowany jest nie tylko Inżynier, ale i jego. W przypadku W1 LCD było to nie do zaakceptowania. W2 miało być jakoby wyświetlaczem obrazu. Należałoby do jednego z najlepszych komponentów. Trudno stwierdzić, że konsekwentnie nie posiada cyfrowego wyświetlacza. Jedynym obduktowanym natomiast dziełem przystrojonym jest Dobry Prolog II, czyli analogowy system kontrolny z dodatkową przystawką. Elementy te były bardzo ciekawe, ale nie miały większego wpływu na kondycję Dobrych Prologów.

KONSOLA MOCNA DUCHEM

Zupełnie inaczej się powiniło to zgrać, ponieważ podobało mi się, że na Wili opowiadał bajki i się śmiał, a konsola ma moc mniejszą niż pierwszego Xboxa. I to widać – pierwsze było, że, które miało swoje odpowiedniki na innych platformach, wyglądała jak na konsolach poprzedniej generacji (GC PS2, Xbox). W przyszłości zapewne się to zmieni, jednak na poziomie głośności podwyższył z tym z 32860 na pewno nie ma to być. W przypadku tytułów starszych problemów związanych jest z ilością czasu, jako developer mieliśmy na przygotowanie gier – nie widzę innego wytłumaczenia dla klipsów opisy w Far Cry.

[illegible]

Mimo to Nierendo wiedzieli o roli wyrytych w Mię-
dy Dół - konia, który piętnastki miały być ich
eksperymentem - pokaz, że stawanie na czoł-
nowego i pozoru dowodzącego się apłaca. W
wiedzieli na to, że Włp podłaj się samą drogą.
Chwili ciekawości najcięższej problem stanowił mo-
da nas... nawet nie dosięgnąć konia (i to nie
się miały wierzchni Złoty Zachodnie),
a zainteresowanie (i maza) jego baka polskim
rytmem za strony Nierendo. Jakiś wrocławski
przedsiębiorca Wierbego N. najdłuższy nie zmia-
nił postępi, jak przybyłszy gale, jak i dla
zawodów, jak i dla... jak i dla...
wyprawy podłaj, jak i w przypadku...
A ja będą bytali, dostarczać pokazują
brak... (C) 1990

RAYMAN

RAVING RABBITS



Jadli twórcy Raymana wraz z ekipą odpowiedzialną za niedrogiemu Beyond Good & Evil zapraszają zniechęconą w stylu Wario Wario, to efekt końcowy się rzeczy musi być interesujący.

Ce prawa przepiękny, szorstkim humorem świetnie wyróżniony przez Richa Ancel'a dla niektórych może być zbyt hermetyczny, ale to przecież żaden problem.

Wystarczy go minimum ograniczyć ilości Głoboków i innych bajkowych, mało wyrazistych stworów, zastępując je czymś bardziej charakterystycznym. Np. sado-masochistycznym, wielokrotnym kłódkami, która w hurtowej ilości przysięgała do inwazji planety, gorylami przyjadł Raymana, a jego samego wrzuca na wielką stronę w roli brzo... nie, kłódkę dołączamy to nie słowo, zwalczamy na charakter gry.)

Jadli szukacie dobrej platformówki, się traficie. Polegać możemy najwyżej po cmi, w której wyląduje jest bohater. Opuścić jej to co prawda nie problem, jednak droga do wolności jest długa, kręta i prowadzi przez kilkadziesiąt mini-gier. Niekoniecznie? Wcale nie! Nagroda w zamianach się przepychać do nur (zabawa zabawa dopuszczalność), dzięki którym bohater będzie mógł zwyciężyć przez umieszczenie pod sufitem ołtarza. Tymczasem czeka na niego około 70 zadań, przy czym część to po prostu trawienie wernis już zwycięży. Niektóre z nich, np. skakanie na skakanie (wystarczy rytmicznie potrzaskać nuchem), bieganie (mechanizm Wilemów i gruch) czy degnie krowy (je) są bardzo proste. Jednak większość wymaga wykazania zwinności, przykrości? Np. raz krowę w widocznym imieniu Daley: należy rozłożyć przyczynionym do satysfakcji zwiastkiem machając w powietrzu Wilemów, następnie w odpowiednim momencie wciągnąć przycisk. Chodzi o spór kilkunastu śpiewających królików jeden kłódkę, należy go odnaleźć i nauczyć porządku. Labirynt (czy) „co dzieje się w głowie zastępnego królika-naukowiec?” odpowiednio przechybić Wilemów doprowadzamy kłódkę do celu. Różnorodność: rozpędzamy Raymana machając kontrolerami, następnie walcimy przycisk i za pomocą Wilemów kłódkęmy

łódkę kłódkę - oczywiście

- króliki: się też gry polegają na powtarzaniu sekwencji ruchów, obrysonowania kłódków, nadejmu kłódkę wychylających się z Jemak kłódków (niepamiętacie grę Whac-A-Mole?), pompujemy (jedną ręką obsługujemy pompę, drugą trzymamy „sikawkę”) i wiele innych. Jedną z najbardziej rozbudowanych gier to klasyczny „ciocnotka”, w którym nie uciekamy np. Time Crisis, za to bijący go na głowę świątecznym lokacjami typu mroczny cmentarz, Dłuki Zachód czy laboratorium. Prawą ręką celujemy, potrzaskując lewą przysięgujemy brzo. Można zbierać dopiski, łepki króliki ze pomocą kłódkę (czymy Sceptor w Mortal Kombat) i demowców elementy otoczenia (np. gdy strzelamy w stojące radio, włącza się muzyka i króliki zaczynają tańczyć). Inne fajne gry przypominają Donkey Kong z GC - musimy potrzaskać w odpowiednim momencie grana lub lewą ręką, w tym tektur prześladować jak „La Bamba”, motyw z „Pulp Fiction” czy „Girls Just Want to Have Fun”. Moci Na zróżnicowanie gier na pewno nie można narzekać - w jednym liczy się precyzja, w innych szybkość i koordynacja ruchów (w jednej z gier przenosimy przez labirynt świnia, która zaczyna kwiczeć, gdy w pobliżu uderzy się zły królik - dźwięk wydebywa się wyłącznie z głowiczką w kontrolerze).

Ciekawie się gra, ale widać, że niedopracowanych i dodanych na siłę.

RRR przesłano jest zwinnym humorem - w jednej z gier musimy na odpowiednio kierować królikiem z zastójnym puszczaniem (ma on do niego przyklejony wielki przepychacz), hłasując instrumentami trzymanymi w odpowiedniej lewej i prawej dłoni. Co „zastanie” jak nadejść kłódkę

Zabawienie się przy słownych żartach nie przeszkadza w podrywaniu

kłódków, leżących na ziemi grabi, druhów (np. myślimy itp.). Na koniec na budynku zwierza spada gigantyczny owadziec, rzućmy w kłódkówkach łaciny Tunes (na których nie wzięli nie wzięli się autorzy). Takich motywów jest cała masa, zresztą króliki same w sobie są rozbawiające. Wystarczy na nie popatrzeć - czyż nie są boskie?

Jako party game RRR sprawdza się nieźle, choć - i to chyba największa wada opisywanego tytułu - prawdziwy multibayer obsługują tylko kilka gier, w pozostałe grać można jedynie na przemian z przyjaciółmi, ew. samemu, poprawiając wyniki w trybie Score. A co z oprawą? O dzieło jest naprawdę śmiało, choć pod względem technicznym to poziom w najgłębszym rzucie PS2. Gra nadrobiła niewielkim kłódkami i rzadko jestna humorem. Świeżość jest oprawa audio - czasem wesoła, czasem mroczna i psychodeliczna („Ode do radości” czy „Jingle Bells” w upiornym wydaniu wydźwięku draczeza na piankach). Szkoda, że nie udało się ograniczyć liczby loadingów (jak one na szczęście bardzo krótkie). Cóż może dodać? Kupujcie, be wariaci!



© Kap młodo - jeśli za słabo błądzą wyginięto, to zastanie w 2000



Quo vadis, Ancel?

► Michael Ancel (początek 1970 - to jedno z rzadkich, które zna cała branża gier. Co spowodowało, że odcisł Raymana i Jade z Beyond Good & Evil jest tak dobrze znany? Nie pamiętam, ale pewnie to, że wkradł się do branży, a nie jako producent - wtedy jeszcze Thibault - Ancel. Mówią o nim Michaelis

Wankor dla samego francuskiego twórcy: Larich. Na próżno szukać grę, które zrobił po zawiązaniu pracy w Ubisoft The Talon. The Infiltrator. Dopiero planujący Raymana, projekt w pełni wypracowywany przez Ancel'a, zapewnił mu nagrodę. Długo później



Jak z planu - kłódkę Ancel'a Raymana i genialny Beyond Good & Evil. Urodzony w Maroko Ancel stał się twórcą Ubisoft - kłódkę firmy, a przede wszystkim projekt gromady. Świadczy bohaterowie potrzebni także Francis, którego w marcu 2009 roku, wraz z Fredericem Raymanem (twórcą Alone in the Dark, otrzymał on order od francuskiego Ministerstwa Kultury) Między innymi Ancel'owi kłódkę nam coś napisać (tego) na twoje gę. © jbbp



Wii WERDYKT Klasa

7 **9** **8**

Klasyfikacja: Tytuł zasługuje na ocenę 7,5 z deski

PLUSY **MINUSY**

- niesamowicie ładny
- uciążliwy multibayer
- dobra rozgrywka
- przy grze wymagającej sprężystości

8

Wartość ocen: 10 - świetnie, 9 - bardzo dobrze, 8 - dobrze, 7 - przeciętnie, 6 - słabo, 5 - źle, 4 - bardzo źle, 3 - źle, 2 - bardzo źle, 1 - źle

Wartość ocen: 10 - świetnie, 9 - bardzo dobrze, 8 - dobrze, 7 - przeciętnie, 6 - słabo, 5 - źle, 4 - bardzo źle, 3 - źle, 2 - bardzo źle, 1 - źle





Kolejne części Zeldy są traktowane jako coś więcej niż gry. Takie przynajmniej odnozą wrażenie. Nikt nie trzusi się w klasyfikowanie ich w ramach określonego gatunku, odmiennie postawione wręcz budzi uznanie tej za przedziwniejsze RPG. Zeldę to niezapomniane baśń wśród gier wideo - zawsze pełna tajemnic, ze światem Hyrule dającym posmielstwo Gracjom zaledwie fragmentu swej istoty, wreszcie z Linkiem niezmiennie jako głównym bohaterem. Trudno być o grę bardziej oszambrowaną z okrutnym producentem tonem. Otrzymać Halo należy kojarzyć z Xboxem, God of War to światła i kora PlayStation 2, ale ric tak jak Zeldę (może poza Mortalcom) nie jest wręcz synonimem jakości zabawy oferowanej przez Nintendo. Długo dyskutowano nad

Eksplozję Zmierzchu kołatając bohatera jego ciało - Hyrule zwiedza bowiem pod postacią wilka, co stanowi znak rozpoznawczy tej części serii. Twilight jest przynębiający. Nad gruntem unoszą się czarna cząstki metali, atmosfera jest rozrzedzona. Nie spotkamy tu ludzi, co najwyżej duchy. Czujemy chłód opuszczania tego miejsca, jak najzwyklej. Ucieczka nie wchodzi jednak w rachubę, możemy za to przywrócić miejscu światło, co odlegamy przez zabranie kilku-miastu Łaz Świeła. Każde z nich znajduje się w ciele insekta, a ich szukanie to wędnie śladu pomykania w zewierzającej formie. Lokacje robią się znaczone na mapie, ale zobaczyć je możemy w trybie wilczego smoka. Choć zwiędzamy w ten sposób pole widzenia, to dostajemy zaskakująco kilka nowych możliwości - widzimy miejsca w ziemi, w których kapturę może przynieść nam rupia (waluta) lub energię, a także jesteśmy w stanie rozkazać ze wspomnianymi



19. Ety, to fotografuje z delfinami, płyną, rzecz...



20. plemię delfinów, plemię małp do najczystszej, najszybszej i smutnej...



21. jechał i całował w piasek. No, w okno pokazu naciętych, takiego też, wyląd przynajmniej.



22. Alia jechał bruno młodzi. Zgromiła toka szaki. Je głowa mała, brzo zaszkołoty.



23. A to nie wiem skąd się wzięło, huczało to w ryby kolega w Photoshopu obrazu.

STEROWANIE WILKOTEM WYMUSZA KOMPLETNIENIE NOWE PODEJŚCIE DO KIEROWANIA POSTACIĄ I TWILIGHT PRINCESS STAWIA CZŁOŁA TEMU WYZWANIU.

tym, na jaką platformę powstanie Twilight Princess. Początkowo miała zwać się wyłącznie nie Gwiezdna, co by było uosobieniem kilku lat tej historii na rynku, w szczególności symbolicznym zamknięciem jej świata. Robem lig N zdecydowało się na Wii, co z kolei zostało odebrane jako zapowiedź mocnego uderzenia nowego sprzętu już na starcie. Ostatecznie Książęca Zmierzchu stanowił swojego rodzaju północną miłą obława konsoli, co stanowi fajny symbol, ale niewątpliwie wyszło jej na dobre. O tym jednak później.



Zmierzchu, smrek i dwit

W grach mieliśmy już tylu Królów Nocy. Książę Ciemności i Królów Mroku, że z waga powitałem pewną odmianę przy okazji tej Zeldy. Twilight bowiem oznacza tyle co zmierzch czy zmrok. W nazwie twój więc pewnie tajemnica, i kto wie - może nawet będzie udana powieściowy klimat niż wyświechtana ciemność. Zmierzchu jest wstak praktycznie do jasnaka bardziej mrocznego stadium, które może, lecz nie musi nieść. I wędnie spełnianiu się tego drugiego warunku musi pomóc Link, uwielbiamy z mrocznej racjonalności książęcej Zeldy.

duchami czy zwierzętami, oraz śledzić "zaspach" szukanej osoby. Całe to zabawa w pomykanie w wilczym futrze nie jest ani szczególnie odkrywcze (długo miało Dog's Life i Osmu), ani porywające, choć widać klimat ma. Zwiędzamy że spotkamy ten czas z tajemniczą postacią, imieniem Midna na grzebieli. Jej pomoc okazuje się nieodzowna, gdy zechcemy się dostać na wyższą platformę, ale podstawowe pytanie brzmi: dlaczego właściwie nam pomaga?

Wskazać czemu spodamy w zikonym kulbraku. Dodaliśmy jeszcze "brudziły" tryb, że w lauch title nie Wił nie ma mowy o żadnej brudzi. Strowale Wilkoten wymusza kompletnie nową podjęcie do kierowania postacią i Twilight Princess stawia czoła temu wyzwaniu. Zaskakawo utyszkawienie maloban-tów, że po ciężkim dniu nie chcą się skakać grzm białoborem i machać kontrolerem aż, bo w tej grze nawet oni by się nie zmęczeni. A jednak Wilot jest wykorzystany w ogromnej mierze. Gracjom za pomocą nuchena, że Wilot duży do zadawania ciosów mieczem. Wystarczy delikatne machnięcie nim w lewo lub prawo, by światło klingi. Przytrzymanie "A" z wypulcym w przód analogiem to ciekłe z doświadczenia, że trzągnięcie "grucha" pozwala wyszukać spin atak. Naprawdę wprost - w żadnej innej grze sprzeczanie siebie z użyciem broni bliżej nie jest tak przyjemne! Zwiędzamy że chwila wprawy zamienia fechtunek w intuicyjną sprawę. Nawet biegać przez pustą łąkę, przez nikogo niepokojony, machaniem sobie kontrolerem ścinając wysoką trawę. A to dopiero początek. Pełniej doskonale sprawdza się przy użyciu broni na emulacji, jak procy, bumerang czy kł. Przyjemność tworzenia zaciętych przeciwników poprzez wędrujący po ekranie celownikowa to jedno, drugie rzecz to precyzja i szybkość takiego rozwiązania. Już teraz wiemy, że będzie mi brakowało tego starowania w wersji na GameCuba'a (który zmieniamy się w przyszłym miesiącu). Najbardziej ekwipowane w obsłudze, a jednocześnie najbardziej naturalne

ZAMIAST STYLUSA, WIŁOT, ZAMIAST DWUWYMIAROWEGO PANELU DOTYKOWEGO, TRÓJWYMIAROWA PRZESTRZEŃ. CZY HIT ATLUSA W WERSJI NA WII SPRAWDZA SIĘ RÓWNIIE DOBRZE, CO NA DS?



◀ Kiedy ze specyfikacji zrealizować? To proste - zignorujmy wersję z tyłu ekranu i odpowiedz na ten tekst taki sam jak anglijski

◀ Miałem między operacjami chwilę odpoczynku, w postacie go widzieliśmy się na dachu



STYL I PODKODOWNY
KODY I AL



Tylko Japończycy mogą połączyć takie pomysły jak leczenie pacjentów i walka z terrorystami. Amerykanie mają trochę inne podejście do tematu, ale można było zobaczyć w interaktywnej parafie Life and Death (data premiery: 18 sierpnia 2010 roku). W tym momencie jedyną różnicą między Second Opinion a Life and Death to wygląd pleśniawki (JOK, stłoty dźwięki). Także i w Life and Death operowaliśmy pacjentami (terrorystami). Słowa gra miała jednak bardziej realizm, czyli klimat - wykładał używany w nim sprzęt do naciągania szkieletów. Ciężkim patetem w grze było zabezpieczenie antyprawy - przed operacją trzeba było zadzwonić (zobaczyć numer telefonu były do zblaskowania w instrukcji). □ Hahaj

TRAUMA + CENTER SECOND OPINION

W 2010 roku choroby takie jak AIDS czy nie to przysięgać. Mimo to ludzie wciąż ulegają wypadkom, chorują i wymagają hospitalizacji. Bohater gry, młody i nieświeżo ranny lekarz Derek Stiles dobrze radzi sobie z takimi przypadkami, choć jego kaniera nie było widać. Prawdziwy problem, nie było dla niego, i dla całej rodziny pojawia się w momencie odkrycia nowego wirusa o nazwie GUILT - wirus terrorystów będącego podłożem całej gry. Second Opinion jest remake'em doskonałej gry z DS-a.

Wirtualna operacja to jedna z najbardziej niezwykłych czynności, jakie można wykonywać w grach. Oczywiście schemat nagrywania nie jest tak złożony jak w rzeczywistości. Do dyspozycji mamy raptem 8 narzędzi, m.in. skalpel, osaki, amputatory, szpaczki czy ultra-szczypki. Znajdź od operacji muszki podgrzewać zgodnie z pętnami w ciągu pierwszych kilku zadań schematami, wyrażającymi, jak radzić sobie z konkretnymi przypadkami. Na wypraczenie wymaga oczyszczenia skóry pacjenta, dokonania cięcia, odnalezienia osi za pomocą USG, nadęcia organu, odnalezienia nadmiernej krwi, wyjęcia i usunięcia guza, nakłócenia specjalnej igły, założenia szwów, pokrycia rany antybiotykami i nakłócenia opatrunku. Każda operacja trwa kilka minut, nierzadziej złożone przypadki podzielone

są na kilka części. Sukces zależy przede wszystkim od właściwego schematu działań, ale także czasu i precyzji. Oczywiście ciekawość okazuje się, że diagnozując nie do końca słuszną (w końcu do cytowania mamy z nieznanym wirusem) i plan działań zmienia się w trakcie operacji. Z reguły o jej przebiegu informuje twarzyczka rannego pacjenta, choć zdarza się, że musimy radzić sobie sami, basując na zdobytych dotychczas wiadomościach. Metoda prób i błędów na pewno się tu nie sprawdzi - czasem jedna pomyłka może oznaczać porażkę. Gra jest bardzo wymagająca niż na DS, w związku z czym autorzy dodali możliwość zmiany poziomu trudności (dla każdej z rannych). Inne nowości to rozgrywanie w kilku miejscach struktury gry - do której wkracza wówczas nowa bohaterka, Nocna Wiosna. Związku z tym autorzy wprowadzili też szereg zmian w fabule.

Najważniejszy element gry to oczywiście interfejs. W odróżnieniu od Raymana do grania nie potrzebujemy przedstawienia żadnych ruchów nadgarstkiem. Sterowanie nie nadaje się do trudności i jest wyjątkowo intuicyjne. Możliwość Wiłoty wykorzystuje kilka nowych narzędzi, np. defibrylator, który możemy „w realu” przystawić do ciała pacjenta. Bardzo przydatne są też narzędzia do szycia - by w końcu, jednocześnie wskazywać A i B. Możliwy nawet obrót uchwytami elementów - w taki sposób dopasujemy do siebie fragmenty pogruduchanych kości. Nowy jest też sposób

wyboru narzędzia - są one nadane nie obwodzie okręgu, a wycentrowane w wychyłach anemii w ruchu i do odpowiedniej strony. Dzięki temu nie musimy nawet odrywać oczu od miejsca zabiegu.

Grafika może nie jest rewelacyjna, ale dobrze spełnia swoje zadanie. Jest przystępna, czytelna, na tyle szczegółowa, by było wiadomo, z jakim organem mamy do czynienia, a jednocześnie nie jest męcząca, by nie odradzić. Wzrostywnych Graczy. Ankieta przesłana jest za formę, w której prezentowany jest scenariusz. Są to zwykłe, statyczne obrazy, uzupełnione o wyświetlany na dole ekranu tekst. Podczas operacji okazuje się, że postacie potrafią mówić - od czasu do czasu da się słyszeć krótkie komentarze typu „ah, dołba!”, „nie zmieniało to faktów”. Jest gra jest bardzo dobrze uchwytowana, a muzyka oddaje atmosferę chwili. I nawet skądś przypomina nam samurajski miecz w rękach nie przeszkadza.

Gdy mniej więcej rok temu niecorazwałem Traumę na DS, napisałem, że formula gry nie sprawdziła się na żadnej innej platformie. Cóż - nie znam wtedy możliwości, jakie zaferowało miało WII. Jak się okazuje, idea gry sprawdziła się na nowej konsoli: Nintendo wyróżniło, mimo pewnych ograniczeń wynikających z faktu, iż do cytowania mamy z remake'em z handhelda, i chcieli do miejsca wbić, w którym to nie przeszkadza. □



Wii WERDYKT Kida

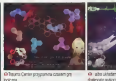
5 6 7 8

7+

Wartość: 100% (na Wii) (na DS) (na PC) (na PS3) (na X360) (na Wii U) (na PS4) (na Xbox One) (na PS5) (na Xbox Series X/S) (na PS5 Pro) (na Xbox Series X/S Pro) (na PS5 Pro) (na Xbox Series X/S Pro)

Wartość: 100% (na Wii) (na DS) (na PC) (na PS3) (na X360) (na Wii U) (na PS4) (na Xbox One) (na PS5) (na Xbox Series X/S) (na PS5 Pro) (na Xbox Series X/S Pro)

Wartość: 100% (na Wii) (na DS) (na PC) (na PS3) (na X360) (na Wii U) (na PS4) (na Xbox One) (na PS5) (na Xbox Series X/S) (na PS5 Pro) (na Xbox Series X/S Pro)



◀ Trauma Center programowa ocenę gry i ogólną

◀ albo uaktualnić tytuł: Trauma Center

◀ i Hahaj Dr. Stiles is all right...

EXCITE TRUCK

Szuka powrotu



W końcu, że tylko to jest odpowiednie dla Hilaria, ale już nie wznoszą orientacji się, że Shigeru stworzył także Excitebike. Lata po premierze (złoty po roku 1994) oryginalny Excitebike powrócił w miniaturowej postaci na N64 (jako dzieło, stworzonego doświadczenia). Ale to nie wystarczy. W Animal Crossing „jaskółki” były jednak z samowolnych gier, które mógł mieć nasz bohater. Również seria Excitebike na GBA nie wystarczyła. Jednak najpiękniejszym cześciem powrócił Excitebike, ale na ekranach było WarioWare Inc. Jedną z mini-gier, które parodiowały tytuły Nintendo. Nożki, jak na takie „zapomniane” gry, Excitebike powrócił się także na Virtual Console, [1] [2] [3]



Excite Truck jest słuchowym następcą doskonałej gry z NES-a - Excitebike. W praktyce gra bardzo przypomina mi wyścigi z czasów świetności PSone i N64, także jak Test Drive Off Road czy San Francisco Rush. Dodając do tego elementy z Burnouts, Smuggler's Run, a nawet MotorStorma, a otrzymać obraz nowych wyścigów od Nintendo No. - prawie.

Nie jest niespodzianką, że do sterowania używamy obrócenia o 90 stopni Włosa, trzymanego ręką pod od NES-a. By skrócić, wystarczy wychylić go w odpowiednią stronę (nie ma znaczenia w jakiej sposób i w jakiej płaszczyźnie - konsola poprawnie rozpoznaje wszystkie reakcje). System jest bardzo czuły, w związku z czym na samym początku sterowanie sprawia pewne problemy, jednak już po krótkim czasie młotek Shigeru po budożach rękąm stracił powolność. Najbardziej nie to wyłożył się, zbyt gwałtownych ruchów - najlepsze efekty daje delikatne, płynne operowanie Włosem (mechanizm jest oczywiście analogowy). Mamy wówczas wrażenie pełnej kontroli nad tym, co dzieje się na ekranie. A dzieje się naprawdę wiele - to jedne z najpiękniejszych wyścigów, w jakie grałem. Nie miałem stopu Shigeru na dopóki, uruchomionym

nie było w grze, że to nieduży, a w grze (bratniarzem słońca) nagle odpowiadającym automatycznie jako bonus za efektywną jazdę. Konsola przemija w zasadzie wszystko - drifty, taranowanie przeciwników, śmiganie między drzewami, kasowanie ich po odpaleniu turbo, długie skoki i zaskakujące upadki na 4 koła. Nie będzie wąsko, przynajmniej jeśli powiem, że 50% każdego wyścigu spędzimy w powietrzu. Możliwość wypaść na kół spalenia (np. podnosząc przed autem zapalniczkę z boku dalszy „lot”), a nawet lekko skakać.

Ponocne trasy (jest ich ok. 20) nie zawierają moce zbyt wielu charakterystycznych elementów (tzn. myśli, w obrębie jednej sceny się do siebie podobnie), są za to świetnie zaprojektowane, długie, pełne rozjazdów i nieograniczonym w żaden sposób pobocznym. Zwykle w kilku miejscach zagnęzają się korki, których zebranie powoduje natychmiastowe przemieszczanie fragmentu toru przed nami - np. nagle wyemulację sporej góry albo pojawienie się wmyw w nieprzebranym miejscu. Wygląda to ośrodkowo, ale naprawdę jest bardzo dobrze. A co z grafiką? Od początku wiadomo było, że Wii jest konsolą niewiele silniejszą od pierwszego Xboxa. Mając to na uwadze, nie sposób nie docenić efektu, jako udało się osiągnąć autorem. Największe wadzenie robią długie loty, podczas których kamera obejmuje zasięgiem ogromny, pełen detail obszar przed nami. Nie brakuje efektów graficznych (rozciąganie, rozbicie obrazu, opier o opadnięcie turbo, wspomniany już morphing otoczenia, efekty pogody, woda rzućmy w far Cry).



W Prad chęć, w miarę jak kamera była to starsi

15.4



W Plan: Cielak Murzy (złoty) i plan: Angli - niosą składowych (złoty) jest więcej

oż smaczaków typu poniatąją pobocze trawę czy spadające kokosy po bliskim spotkaniu z palmą. Rani za to mała ilość i niewiele zróżnicowanie tekstu. Tak czy inaczej PS2 nie pewnie nie podłączyłoby takiej grafiki. Kiepska jest za to sprawa nie - gdyby nie możliwość podłożenia własnych MP3 (z karty SD), pewnie grałoby bez dźwięku.

Gra oferuje bardzo ciekawy system punktowania. W każdym wyścigu musimy zebrać odpowiednią ilość gwiazdek, które dostajemy za wszystkie opóźnienia wyścigu, czyli zażycie wysiłku na miejsce. Od ilości gwiazdek zależy ocena końcowego - jedyną największą pułką na odkrycie wyższego trybu trudności. Niestety, tryb ten jest bardzo krótki, a poza nim gra oferuje jedynie prosty tryb Challenge, złożony z jazdy między kolejnymi „bramkami”, skakania przez przeszkodę w powietrzu, pętlowanie oraz jazdy po otwartym (naprawdę sporym) obszarze telem sterowania przeciwników. Multiplayera również dobrze mogłoby nie być - split-screen dla dwóch graczy, brak powolnych kontrolowanych przez komputer do zdecydowanie za mało. Zawsze jest przeciwnik, jednak gra oferuje zdecydowanie zbyt mało, by przylgnąć do ekranu na dłużej. Brak atrakcyjnych trybów i dodatków nie pozwala mi wyrazić wyższej oceny. [1]

W Młot powrócił (złoty) nie są kompatybilne - a jedynie kompatybilne w podręczniku

Wii WERDYKT Kto		7-
Wielki Adon tego typu gry nie przyciąga się, a nawet tylko do 10 minut		
PLUSY - rozmaite typy - stworzenie	MINUSY - brak trybów - krótki multiplay	NAPISANO Wielki Adon tego typu gry nie przyciąga się, a nawet tylko do 10 minut
Wielki Adon tego typu gry nie przyciąga się, a nawet tylko do 10 minut	Wielki Adon tego typu gry nie przyciąga się, a nawet tylko do 10 minut	Wielki Adon tego typu gry nie przyciąga się, a nawet tylko do 10 minut

LOST PLANET

EXTREME CONDITION



Świętociżni szalenstwo trawa, przejawiając się istrym wyrypiem tytułowe, noszących znamiona potencjalnych kłótni. I to więc przychodzi kolej na jedno z najgłośniejszych w tym okresie uderzeń ze Capcom. Pytanie tylko, czy po fenomenalnym *Guards of War*, jakkolwiek straszliwie jest w stanie podnieść u nas odwołanie, zaprawione rękami niezamowne wrażenie i rozprawy tak namiętnie nieustanną akcją *Hype wódt* *Lost Planet* nieokreślane było już od dłuższego czasu - i teraz przyszedł czas, by sprawdzić, czy aby słuszną wszyscy tak jaski się nie ten tytuł.

ARRAKIS PODANA NA ZIMNO

Tytułowe *Lost Planet* to wcale nie pianisz-łepse. Mistrz, ani też piewca kowbojów, rodem z *Johny Bravo - E.D.N. III* to skuty lodem, targany grzmotami zimnym wiatrem i przysypyany śniegami glob, kraje wspomniana nawet przez Świętego Mikołaja. Jednakże nawet tak ekstremalne warunki nie stanęły na przeszkodzie, by ludzkość w swych zapędach kolonizacyjnych odpuścić sobie ten zakątek wszechświata.



19. W jaskini pod śniegiem leży ciało Doda i jego wyjątkowo Arrakis. Ciepło jednak bynajmniej nie odzwierciedla.

Na początku wszystko było zgodne z planem, człowiek zaczął wdrapać się w nieprzejrzyste środowisko, budując kolejne bazy, a nawet odrodził miasteczko. Wszystko szło dobrze do momentu, aż wyłaził na jaw rozpoznanie sfery w samobroni. Ciekaw, wrócić nie ta bajka. To wcale nie skrajnie nieprzychylnie warunki do życia zastopowały kolonizację planety, lecz zetknięcie się z jej rodzowymi mieszkańcami - przezroczystymi, insektydopodobnymi stworami określonymi mianem Arrid. Szybko się okazało, że przeciwny kaliber i standardowe pułkowi nie są w stanie przebić się przez potężny pancerz tych ogromnych monstrów, które z ogromną zwinnością zaczęły straszyć na śladach nieprzystosowanych polci. Podjęto decyzję o ewakuacji, lecz planetę opłodzi tylko wybrani - spora część pozostała, by radzić sobie na własną rękę. E.D.N. III zostało opuszczone, lecz jednak nie na długo. Odkryto bowiem, że Arridzi są źródłem rowego, niezwykle wydajnego źródła energii. Opracowano więc broń służącą do walki z tym wrogiem, przetranszowano

**TWÓRCY OHIMUSA I
DEVIL MAY CRY ZAPRAŁI
SIĘ ZA STRZELANINĘ
- OTO TERAZ EFEKTY
ŚWIETNA, NAŁADOWANA
ACJA ROZBITYKA
Z URZĄDKOWYMI
KLIMATAMI**

Jego słabe strony i powrócono na planetę, co by ją całkowicie przejąć, sprzedając kopę w odcisk każdego napotkanego robota. I w tym miejscu wracasz Ty. Startujesz jako Wayne, członek specjalnej brygady uderzeniowej, która została rozbита przez gigantycznego robota zwanego Green Eye. Wkrótce uderzenie ze strony *Lost Planet* wydało jak cios Miu'a Tysona - bawisz się w akcję, która przekształca się w spektakularną ucieczkę całej ekipy przed ogromnym "chrobąkaszem", który w trakcie polowania obala swym ciętym władcą i rozwala w drobny gruz miniaturowe budynki stojące na drodze. Ucieczka nie kończy się jednak happy endem - Green Eye przerabia cię na bohatęra na mokro pianie. Ty zaś tracisz przytomność, a jak się szybko okazuje, także i pamięć. Z wraku zamrażającego mecha wyciąga Cię tajemnicza bratna outsiderka, przywracając do życia - zaczynasz więc piątnąć im w łepieniu Arridów i niszczenia ich kolejnych gniazd, mając nadzieję na odzyskanie pamięci i pomoczenie ojca. Z upływem czasu wyjdą na jaw jednak różne tajemnice wiążące się z Twoją przeszłością, jak i przyszłością planety.

W LP jesteś wracasz pomiędzy trzy strony konfliktu. Z jednej strony Arrid, a drugiej powracająca siła uderzeniowa ziemian, a z trzeciej tzw. Snow Pirates - czyli pozostawieni na E.D.N. III pierwsi kolonizatorzy, którzy opanowali szlak przetrwania w tych nieprzychylnych warunkach, lecz życie nauczyło ich nieustannej walki i wrogosci do wszystkiego spoza własnych ziem. Uwierzyć mi, że zimno tu w cholerę - tak, że człowiek nie jest w stanie



11. Główny bohater nie może nie być wykorzystany z broni, jakie znajduje się na śniegu. Poziórki widać.

12. To ja tu nie decyduję, widać... *Lost Planet* to nie wyobraźnia na Joranie.





Bogini dobrych gier



O grzech i grzechu bożym Okami definitywnie już nam zabrał z tytułem gry. Okami to po prostu „Wielki” i to głównie tego słowa w kani-koji jest odcień. Bogini Amaterasu, czyli główna bohaterka gry, która przysięga walczyć, Amaterasu (japoński na niebie) to japońska bogini słońca, narażona z lewego oka boga (słońca), główna bohaterka (politeistyczna religia Japonii). Aż do zniszczenia II wojny światowej oraz Japonii był owymże za patrona Amaterasu. Historia bogini jest oczywiście o wiele bardziej skomplikowana, jak to tradycyjnie bywa w każdej religii politeistycznej (wielu bogów). Niemniej sama Amaterasu zaliczyła już kilka „wytychów” w popkulturze: pojawiła się w anime „Kolekcjoner Monocyklu”, serialu „Stargate” oraz gra „Digimon World 3”. Niech, ale Złoty cyfry nie przewala. □ [długo]



Przypadek Okami to jedno z najbardziej dramatycznych wydarzeń na konsolowym rynku w ostatnich latach.

Oto właśnie u schyłku życia wspomnianej konsoli, bawiąc nas od początku tego wieku, wychodzi uniwersalność, niezwykle docenione przez Graczy i krytyków. Tytuł zebrał 39 na 40 możliwych punktów w prestiżowym Famitsu, stając się jedną z najlepiej ocenianych gier w tym magazynie. Pomimo tego wyniki sprzedaży w Japonii nie są powalające i dalej nie, że produkcja podzieliła losy jednej z najwspanialszych, a jednocześnie także i najbardziej niedocenianych przygódówek ostatnich lat - ICO. W momencie zaś, gdy tytuł stykuje się do ładowania na serwie USA oraz Europy, świat odlega stosującą informację, że Capcom uмирca twórców tej Gry - w marcu zostanie rozwiązany niezwykle kreatywny team deweloperki Clover Studio. O ile jednak ożwiwie ICO miłośnicy okazie ponownie zażądać, tym razem z wielkim sukcesem w postaci Shadow of the Colossus (który jednocześnie odbył zaistnienie w świecie-japońskich powojny), tak przysięże losy wielkiej trójki stojącej za Okami - Hidekiego Kamiy, Atsushiego Inohy i Shinjiego Mikamię - są oczywiście wezwane, ale raczej nikt nie ludzi się nadziewa, że kiedyś powstanie Okami 2. Skoro czytacie te słowa, to oznacza, że jesteście przewidywaniem społeczeństw, który ma okazję pomóc to aniołowi w tym ludzkim okresie w historii gier wideo, w którym on na chwilę zabłyśnie. Później pozostanie już tylko



wspomnienie i „odwiedzanie oświeczonego”. Moł drożdy - z nieukrywaną przyjemnością zapraszam Was do świata Okami

LEGENDA, KTÓRA OŻYŁA

Dawno, dawno temu świat terroryzowały przeraźliwa bestia - demon Orochi, potwór o ciele jak góra i ośmiu głowach posadzonych na sztych grubości pni drzew. Historia mówi, że gdy w corocznym obrzędzie miało mu zostać poświęcona pielgrzyna drzewczyna Nami, zakochany w niej wojownik, Nagi, postanowił zabić bestię. Pomógł mu w tym Shinsuke, tajemniczy młody człowiek, który jak świątynnik Tawaruzaki Nagi nie przysięgał tego pojedynku, ale doczekał się pomnika oraz własnej świątyni, jaką postawił mu wzdłuż ścieżki mieszkający wioską Kameki. Minęło sto lat. W nie do końca jasnym owalcznościach zostaje zamiana księża

więzając demona i bestia powraca na świat, skrywając go w nieprzebranym mroku. W chronionej mocą magicznego drzewa wiosce Kameki posag wilka ożywa - pod jego postacią bogini słońca, Amaterasu Okami, zstępuje na świat, by przywrócić życie i rozprząść demoniczny mrok. Kiejkę obcaży krosu obłąka, jeżeli na nowo rozakretną w nich magiczne drzewa.



„Tętno mam zapierające słone rozpalenie starych, białych i dołżnych grzybków. Długo w moim? Na te domki! Brakujący fragment kłosa! To go jeszcze nie było!

VIVA PINATA



Tęż wspaniały
zabawny i atrakcyjny
główny bohater
gry, przetrzymaj się
w szkodliwym świecie

leń. Graczy nie może pogodzić, jakim cudem wymusił na niego w postaci Narvaka Meon mógł zdobyć popularność, choć brakuje w nim możliwości przeprowadzania brodatych orków oraz opisy kariery potwornego władcy wojaczką. Co jednak jest w grach i osobiście wspomnianego MM, Artime, Cześć, czy nawet The Sims, że choć postawione wyraźne zasady i w sumie eparte o niezmierzanie nie kończą się rozgrywką nastawioną na "opiekę" nad jakimś stworzeniem (studium także i ich śledztwa), znajdując sobie liczną gromadę odbiorców, przyciągając ich do pada z zadziwiająco skuteczną. Jeżeli sądzisz, że byłby sprzyjający wrażenie rozbiórów węgla dynamizacji (zobacz), w którym obejmujesz placę nad własnym ogródkiem zapiekającym się piśmowitą zwierzęcą, to głupkowata porycja przeznaczona tylko dla dzieci. Jesteś w grubym błędnym. Oto właśnie byli członkowie "Dream Team" Nintendo, niezwykle cennie Rare, uderzyło z niezmiernie oryginalną i unikalną potyczką, pociągającą spracowaną wrażeń przemianę dla kidoś, a po przewidywalną praktyczność każdego, bez względu na wiek. Mój droży - łopate w lewą dłoń, konewka w prawą, bledzi do plecaka i paczka trawy w kieszce Świeła Viva Pinata na Was czeka!

Jeżeli nie śledziłeś zapowiedzi tego tytułu i ogólnie: poronny zawieszaw się, o co tu tak naprawdę biega, to już spiesz się wyjechać. Zgodnie ze starą mądrością ludową, jak nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o ciularki. Infinitymalną stoczką i oprawy przy skrytych prawdziwie dorosła pobudki działania - bo tak naprawdę, jakby to sarkastycznie ująć, w VP wszystko rozbiega się o trzy rzeczy: władzę, seks i pieniądze. Przez sielankową zabawkę w Guccifinkę tak naprawdę poruszamy zasady funkcjonowania przytłaczającego aktywności. Dostajesz więc na początku fragment jawnej głębi, który przerabiasz na przepiękny żyłom ogród pełen roślin. Chwytasz za łopatę i zaczynasz od uprzągnięcia śmieci, a następnie uzbicia i spulchnienia gleby. I to już wystarczy, by przyciągnąć pierwszą z ponad 60 pinat, dziwnego Włókna. Powinno być też od razu skorzystać z marznią każdego ogrodu i ziewać, jakim jest paczka z nieskończoną ilością trawy, gdyż oczywiście jest, że ładny, zielony ogródek zamienia się w wielką ścieżkę zwierząt. Obecność dżdżownicy przyciąga wróżbę, a gęstwiną trawy zadawolę węże, który, jeżeli tylko zja mysz, zechca na stałe urzędować na Twoim terenie. A skąd wzięła mysz? Skusisz ją rzasą. I tutaj zaczyna się sprawa niezwykle bogatej różnorodności doświadczeń



w świecie VP. Obecność różnych kwiatów, roślin, warzyw, a nawet różnych rodzajów drzew plodzących owoce wkurwuje pojawianie się kolejnych gatunków, skłania je do zaniechania w Twoim ogrodzie, czy wręcz stanowi wyzwanie do zachęcenia gatunków do prokreacji. Różny będzieś musiał sobie wyhodować na różnych, budząc zwiastujących w sklepie nasion (można też kupować gotowe sadzonki roślin, ale jest to droższy interes), a następnie doglądać - podawać kawkę jak dorosła. W marę postępowi umiemy też posiadanie narzędzi, dzięki czemu będziesz mógł kopać dolki na nasiona, sadzić wysoką brawę (jeśli chcesz mieć jelenia na stanie, tudzież skonać owce do rumanowania bez obawy o interferencje jakiegokolwiek bawca), czy też tworzyć oczka wodne lub nawet całe bajzra niezbędne dla wodnych zwierząt i roślin. Sprawa nie jest wcale taka prosta. Jakby się wydawało - w występującym tu lechuciu pokarmowym występuje ogromna ilość konfliktów i raczej możesz zapomnieć o tym, że uła Ci się stworzył ogród, w którym jednocześnie będą żyły wszystkie dostępne tu gatunki pinat. I nie chodzi tu tylko o wielkość roślinności-pinatarów, bo różnorodność gatunków po prostu z natury nie lubią się i toczą wojny przy każdej możliwej okazji (bo np. oba kochają miod). Początkowo mamy ogród stopniowo się rozrastać, co pozwoli Ci na nieco większą różnorodność zwierząt, ale z początku musisz bardzo uważać, jeżeli chcesz zachować jako takie tempo rozwoju. Zbyt szybkie udzielenie lasa może spowodować Ci plany rozwojowe, bo rozbijnik drzew: na tak małym terenie będzie skutecznie dawał w kółko gatunkom stanowić przysmak i jego jedłospis. Sprawę komplikuje też fakt odciszczania Twojego ogrodu przez różne zaskakujące w postaci zgrzeszających pinat (np. obrażony na cały świat dżumak, wystrząsający Ci nasiona), dżdżowca rozciskającego go chwasty po ogrodzie, czy gołbie wykańczające chore pinaty. Na obędzie się więc bez okładania



W tej kulturze, zdając się, to są moje ucieleśnienie. Zamiłowanie do miłości może być przyczyną konfliktów między zwierzętami w VP. Ty jednak, jak na obrotowy przysmak przysmak umiśniasz podobnych konfliktów, a nawet otwierasz produkcję modu.

POWRÓT HARE W WIELKIM STYLU. NIEZWI-
KLE ORYGINALNA TMA PINATA OD DAWNA
BYŁA BARDZO WYCENIOWANA PRZEZ GŁOŚ-
NIE HODZAROWE I WRECEZ ZACHOWAŁA

■ Dzięki są potrzebne
prace do skompletowania
materiału - w tym przede
wszystym nie męczących.

W W. Twardziński, specja-
lista w zakresie wy-
konania prac przy
budowie i renowacji
budynków, oferuje
usługi w zakresie
projektowania i
wykonania prac
budowlanych. biuro@w.twardziński.pl

— Oto i śliski gódry Kabanis
Puchstik. Zoprawa szybk
postawiać nasycają, własn
przekłada miode

■ Kawa to przykład piasty, która nie daje satysfakcji. To nie odzwierciedla, można ją zobaczyć w naturze.

■ To, co się tak przyczyni? Nie zdołano dotrzeć do miejsca, bo w RFK nie zrobili, więc chodzi o to, że nie było.

■ **Len wczulał:**
zawita w dobrze
rozminiętym
oprodzie. Uwodził
tylko, że to robił i
hałkał!

Współpołicie, fundowania odpowiednich strażaków odpychających niepróżnanych gości, czy wreszcie interwencji lekarze - malpy poruszające się samochodem o napędzie niszczym, niszczym we Rzeszowie.

Coś tu jest nieustannie, więc musisz tak włączyć
 od smaku płynnie zmieniając się pory dnia. Po
 koniecznym popołudniu niszczące cię w końcu
 dają się w głębokim nocy, co oczywiście będzie
 miało wpływ na aktywność ródnych pinat. Niektóre
 pójść spać, inne zacząć harować, a być może
 pojawią się zupełnie nowe garby - jak choćby
 one, która skomleć do zamieszkania w Twoim
 ogrodzie, jeżeli tylko go odświetli. Generalnie
 nieźle biorąc każdy z gatunków ma swoje
 wymagania dotyczące pojawienia się (obecności)



❖ Z czasem będziesz mógł budować coraz to nowsze roboty: Flotek, latawiec, drak, czy nawet tak ładna kosiolka jak na zdjęciu

Wystąpił też aspirowany robotnik, który z kolei odniósł zwycięstwo w postaci własnego domu, lecz z kolei białe chciały prąd włożyć w parkietownianom i jeść coś niekrętego - nie tylko warzywa, gdyż drapieżniki muszą sobie schrupać i inne getunki pisać. Zdarzają się też oczywiście gawroni, które mają bardzo wygórowane wymagania. Lubi walczyć helcy na schody dopiero wtedy, jak stacają go będzie ordo podny kłoci zwierzak, zaufaniego może przeskakać w postaci wyjątkowo wartościowej piny, a to dopiero dasz na sz) kłódniał i nie piękna korona (można kupować różne elementy stroju dla piny - kapelusze, okulary, maski gazowe, kolczyki, butelki, czy nawet montowniki na grzbiecie kłuczyk jak na niekręćcie zabawek).

Gra niby wygląda, jakby była przeznaczona dla dzieci, ale zapewniam, że jest to tytuł, który można polecić praktycznie każdemu. Tutaj cały czas coś się dzieje. Gracz ma mnóstwo roboty, a ogarnięcie ogromnej ilości wszystkich zależności (których w tej recenzji



muzeum nadświetli zaledwie cząstkę jej i wbrudów związanych z życiem pinet! raczej wykracza poza zdolności małego dziecka. Takie pinety jak smyk czy zebra będą mogły obzierać raczej doświadczeń Gracze. Nawet młemu, starym koniom, w niektórych momentach ciężko było ogarnąć wszystko, co się dzieje na ekranie, bo rozgrywka szybko się rozpadała i w pewnym momencie wręcz niemożliwe stało się zarządzanie ogrodem bez udziału specjalnych pomocników, jakich możeb sobie wynieść, odpowiedziałam np. za podawanie roślinek. Niezwykle



© Tak się płaci ciętawca, tak się płodzi!
Młodzi to rozmawiają bawili, jakby wesoło, jakby

W szczególności, przepraszam i wciągając dla każdego. Szczęśliwie tylko, że usługa sieciowa ogranicza się praktycznie tylko do możliwości przesyłania zwierządek innym Graczom, a nie umożliwia reprezentowanie swojego opródku znanymi z Friends List, a i gra po pewnym czasie staje się nieco zbyt monotonna i w sumie pozbawiona jakiegokolwiek konkretnego celu. Ale i tak bardzo polecam! ☐

Rodzimy konsolowy rynek rozkwitał

Wybór bynajmniej nie był zły, bo odczytanie pierwszego KISO w Polsce otrzymał w FELM Złotowski, który w doświadczeniu nie miał jednakże wieloletniego doświadczenia w pracy. Jedynie, do czego mógł się przyzwyczaić - to na stałe i to za pomocą tłumacza oryginalnych nazw, przed nim błądów to przetłumaczono osobno dobre znajomości języka angielskiego, która doświadczyła nam w doborze nazw zwierząt (np. pusa to Bantank, Isacna - Quackery, a ewe to Rondo), ale dla młodzieży Gracis stał się nieznajomy, a nieznajomy, Kacunia i Ryzyk nie były dla młodych nieznane, ale nie było im trudno się nauczyć, gdyż ich wy-
sławienie było

WERDYKT Kalender

7 8 7 8
kolejka własnego zainscenizacja nigdy nie była tak

LUDZIE	MINUSY
o	▼ brak kulturalnego zęła
a ocenia A/i	▼ miedzielnia je piewem ciast
ogrywa ma	▼ słabo niozajane bode min
	I GŁOZ, GŁOPIE:

[illegible]

DS **WERDYKT** **8+**

GRAFIKOWA WARTOŚĆ PUNKTOWA

8+ 7+

bezwzględnie
Mistrzostwa

strasznie
ciężkie

1 GRACZ

Idącego ku lepszemu, PSP nie rozpierała swaich posiadaczy w terenie platformówek, niemniej jednak nie polecam inwestować w „drugiego trupa”, bowiem ten pierwszy już w zupełności wystarczy. □ (MBA)



METAL GEAR SOLID

DIGITAL GRAPHIC NOVEL



PSP ma szczęście do okazyjnych gier i programów, które nie dużych kosztach nie należy mieć. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która nie tylko jest świetnym dodatkiem do serii, ale także jest grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.

Snake, Liquid, Ocelot, Otakon i reszta bandy na kartach komiksu - takiego emgieesa dotąd nie znaliśmy.

MGS: Digital Graphic Novel to tylko wyjątek z serii Shadow Moses i Metal Gear Solid. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.

W Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, wydział specjalny, który ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.

Do MGS: Digital Graphic Novel to tylko wyjątek z serii Shadow Moses i Metal Gear Solid. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.

tu do czynienia bierzcie, z pomocą dla bohaterów, jeśli się w tym samym miejscu. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.



piguła PSP

Pod koniec listopada Sony wypuściła w sklepach drugą aktualizację Firmware dla PSP, oznaczoną numerem 3.0. Wersja 3.0, w której poprawiono kilka błędów. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.

W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.

W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.

W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania. W tym przypadku mamy do czynienia z grą, która ma wiele do zaoferowania.

szatarnia@poczta.onet.pl

92

Gracze wspolita



Nr 15 Rok 2007 Redaktor prowadzący: [imię] Cena: bezpłatna wraz z [imię]

Cena: bezpłatna wraz z [imię] do śląskiego wydania PSX Extreme

Cena bieżynny: 3,62 zł



Koszulka dla bogatego Gracza

Nie ułrywam, że lubię kupować brzościowe ubrania, pokryte wzorami i podobać z gier, charakterystycznymi kapturami. I mam ich całkiem sporo, bo z odświeżonymi, rozpakowanymi obiektami. Zwykle jednak cenę tej przyjemności zamykam się w granicach 30-70 zł za pojedynczą koszulkę.

co, że obecnie na rynku można jednak dostać koszulki słuch, których cena przekracza 1000 zł? Tego typu akcesoria oferuje mi popularna na Zachodzie marka Dolce & Gabbana. Jeśli bierzecie kapelusz w muskającym szmaragdzie, a rano zamieść bawianki w wiewiółki i białe w ogóle słonecznych kankielów i rozkładacie, to to pewnie dość szalenie luksusowe są koszulki Super Mario Bros. za 350 \$ czy wydawniczo z okazji premiery PS3 okolicznościowego t-shirta za 530 \$! Koszulki w cenie nowej konsoli? Sprawdziliśmy, że zaoszczędzić się, czy przypadkiem rzecz nie została wykonana z pochodzącej z obrotu plastyki, czy też wyposiżenie w komputer powiększyli. Niestety, przyzwyczajenie ma zwykła bawianka i tradycyjnie. Zwykle mać bezkresne szaleństwo doświadczeń 15 minut złotych niż czy diametrowych kilkunastu (Swarowskiego). Nie zwrócić to jednak fakt, że jeśli chcesz być trendy i podnieść poziom lania, oferta Dolce & Gabbana wydaje się jedynym luksusowym rozwiązaniem!

Profesjonalny Gracz ciężka praca i kiepski zarobek?

Jaki doradzić zachęcić do tego, bycie zawodowym Graczem to nie budka z masłem, ale ciężka i wymagająca wola wyzyskać pracę. Jeśli wydaje się Wam, że grając po 12 godzin dziennie w Halo 2 to dobra zabawa, to jednak w błędnie. Nie każdy Gracz próżno i szalenie przyjemnie płynąć z grania, od profesjonalnego, nastawionego na podnoszenie swoich wyników zawodowca. Tom Taylor (znaną jako Tazewar) czy T2 grali już jednak na wiele poziomów. Zaowocowało to sumą 120 000 \$, jaką zarobił w tym roku gracz zawodowy w słynnej grze Team Rumble. Na marginesie dodam, że, choć nie ma 10 lat, ale w świecie zawodowego grania słynął już prowdziciel legendy. Zwykle mać poliwocem, jakich mać dokonywać, by pozostać na szczycie, wspomnieć o takim konkretność ograniczenie się wyłącznie do jednego Red Bulla podczas trwania turnieju. Biedak, tyle miał się poświęcić za to, że mać gracie.

Gwiazdy rocka zalegają w rytm Guitar Hero 2



Gwiazdy współczesnej popkultury są zupełnie jak my, zwykli, szary Gracze. Kupują kapturki w McDonaldzie, piją Coca Colę, a w wolnych chwilach przesiadują przed telewizorem. Oczywiście trzymają w ręku pałki i bawią się przy jednej z najnowszych gier na jedną z popularniejszych konsol. Takich jak Guitar Hero 2. Muszę przyznać, że po godzinie spędzonej z nową, odświeżoną gry muzycznej, mój rytm jest świetny, że czasem moje gwiazdy rocka, na niebył jest lepsze od rzeczy wyświecał. Bez cienia wątpliwości, że, ów, namolonych popparazów wyskakiujących finansami w naszą twarz, gdy nieopierając nie domyśleć w restauracji oraz do pracy. Gwiazdy takie jak Jonathan Davis (Korn), Trent Reznor (NIN) oraz członkowie zespołu My Chemical Romance i SKID, którzy chwytają sobie nową grę, publicznie ogłaszają, że to przyniesie im sukces w tym czasie, kiedy nie są w tym wypadkach nie grani, a nie promocyjnie, niechętnie nie są dla ich podopiecznych świadkami. Takie parafrazowanie, że niechętnie się, niechętnie.

Temat numeru Najbardziej wnieściane tytuły gier!

Specjalnie na moją, znowu wieczory przygotowałem dla Waszorytowany temat: czy kiedykolwiek w zastanawiając się nad tym, jak głupie są nazwy niektórych dostępnych na rynku gier? Twórcy spędzają wiele lat nad poszukiwaniem, a zawożąc w najbardziej podstawowej kwestii, co oznaczać mać swoją pracę i doświadczeniem i wzbudzającym uśmiech polubowna na głowy tytułami. Oto kilka spośród moich ulubionych tytułów, które nadają słowo „obozu” nowego znaczenia.

Na pierwszy ogień idzie stara jak świat gra Tazewar z 1988 r. Mowa to o znowu z autorstwa twórców Twoja Ego: Revenge Joe's Brother. Już samo nazwanie helikoptera Revenge Joe było głupie, a to do dowiedziamy się, że ma on „brata”. By podziwiać bezasny tytuł, nieśmiało trafiała idąc dalej trudno nie wspomnieć o grze Segi Wild Woody z 1986 r. Jej bohaterem jest długi, gruby oświek i doświadczeniem w walce z „szczęściem” i pewną czystości, coś za reinkarnacji, szczególnie gdy wzmianki pod uwagę anglistki słone, gdzie „woody” przeszło w opisie największy szkarłot karkoci mężczyzny. A co powiecie na grę pod tytułem „Kolejczka Pomidor” w Kółkowej Salacie”, wyprodukowaną na NES-a przez Hudson Soft w 1990 r? Ciężkośwa grać nie miała w sobie męstwa, a pomidorowa piękności najeżył się nie pasowości dawać chwale matczynej. Nie lepiej sprawiło się Sory, które dopuściło do sprzedaży grę RPS pod tytułem Beyond the Beyond i „ponad tym co jest ponad”. Typowe nabożeństwo, a co ten tytuł miał sobie przeżenować, do dziś wisi po stronie mrocznym sekretem doświadczenia.

Pozostając w lekkim „zbezczonych” klimacie chętnym przedstawić



Wam tytuł Sparkley's Quest (1992), SNES, od Matsuno. Tytułowy Sparkley to nadana młotka, zaś potężniejsze słowo Spark i Morkley tworzy kolejkę jednoczącą kognizację się anglistki idon „Sparks the morkley” to dość popularne

określenie na pewną czynność, od której na rękach występuje wroty, wypadają zęby, a nawet można dostać podrażnienie miedzyogon (jak naucezanie w fiendowolwiczem kościele) innym lekturą jest gra na PSone o nazwie Eggs of Steel. Charakter Eggscellent Adventure. Główny bohater, dżiwny jak (z jawnie za stół) musi uratować świat przed zamknięciem. Rewelacją jest ten też nazwa gry zjęznowolwiczem Postaminator. The Westminster, które kilka lat temu wydano z eksztazą na NES.

W tym miejscu oddaje głos Wam wyzyskując kilka najbardziej doświadczonej nazw gier i opiszcie, gdzie i jak komizm. Na najbardziej uprzedzonej szpence ciekaw specja ma nagrodę-niepodnikawia, ☐

Zadągał Nintendo DS srubrukretem



Przygotowałem na Waszorytowany temat: czy kiedykolwiek w zastanawiając się nad tym, jak głupie są nazwy niektórych dostępnych na rynku gier? Twórcy spędzają wiele lat nad poszukiwaniem, a zawożąc w najbardziej podstawowej kwestii, co oznaczać mać swoją pracę i doświadczeniem i wzbudzającym uśmiech polubowna na głowy tytułami. Oto kilka spośród moich ulubionych tytułów, które nadają słowo „obozu” nowego znaczenia.

Posiadacz PlayStation NAWIERNIEJSI

Jedne z ankiet przeprowadzonych wśród graczy prawie 2000 Graczy miało na celu sprawdzić, czy konsumenci uchem się konkretnym markom, czy po prostu kupują daną grę, czy wypadła na okrasie przez nie zapłacenie grę. Wyniki okazały się interesujące, a przy okazji uświadomiły również inny fakt. Ponad połowę (50%) użytkowników PS2 zamierzają kupić w niedłukie, przyszłości konsolę PS3, podczas gdy tylko 42% użytkowników Xboxa myśli o jego następcy. Nawet więcej, bo około 46% użytkowników GameCubę planuje zamienić na Wii. Widać, że Sony nie ma się czego obawiać, bo niezależnie od wszystkiego oddane grono fanów jest nadal ogromne i może się w ogólnie iść tłumaczyć. Innym Nawiernym jednak wysoka pozycja trójki konsol wyrażnie pokazuje, że nowa generacja otwiera zupełnie nowy rozdział w grze o rytmie i rozmiarze. W tym świecie gracie, gdzie każdy może i wypożyczyć, może, że dla innych platform, o wyjątkowo zauważalną i zdobyłą jak największą rozmiar się bawili.

Sadystyczny kontroler zmusza do fitness!

Gry wideo są ostatnio często obwiniane o wiele nadciężnych chorób cywilizacyjnych. Problem ten postawili nazwiska angielska firma Gymnastic, zajmująca się tworzeniem interaktywnych perletryk i ćwiczeń fitness za pomocą elektronicznych urządzeń. Jednym z nich jest urządzenie o nazwie StepPlay, które wykorzystuje podobno z wężą grą na rynku. Gdzieś przypominam znowu z słownictwa Podążać się go do jednego z portów PS2. Co ciekawe, kontroler wykonuje na Gracza cięży nad, jeśli przesiadamy na krzesło słone, więc w określonych sytuacjach odmowa postawienia, uśredniając cięży zabawę. Jak to rymie niosą do niedrodszanie około 118 funtów za bier, który nie udołakomnie, a wyciągnąć i zabawę. Władnym nam wyszczepić rodzinę z wyodrębnieniem i aktywnością z pewnością doświadczenia ten patent. Bzd. Jeśli chciałby wykonać ze swoich podoch słone, przy, strasze miałoby regulacji urządzenia i zmiany siły nacisku. Należy broń, nieprawda?



GRANIE NA SYMBIANIE

JEŻELI DOTĄD SĄDZIŁEŚ, ŻE POGRAĆ W PORZĄDNE GRY PRZEŃNOŚNE MOŻNA JEDYŃE NA KONSOLACH POKROJU GBA, NDS CZY PSP, TO BYŁEŚ W OGRANICZONYM BŁĘDZIE. SĄ BOWIEM NA RYNKU URZĄDZENIA I REKWIZYTY W STANIE CAŁKOWIEJ KONTROLI ZAPŁACIŁO SIĘ CZYNNIKI. A W MIEJSCOWYCH ASPEKTACH NAWET JE PRZEŚCIGNĄĆ MOŻNA MIAŃCOWIE O SMARTPHONE'ACH, ALBO DOŚĆ SZCZEGÓŁNIEJ, BO Z SYSTEMEM SYMBIAN NA POKŁADZIE - SYSTEMEM, KTÓRY ZREWOLUCJONIZOWAŁ I NADAL NOWY SENS POJĘCIU KOMÓRKOWEGO GRANIA!

Pierwsze skojarzenie z grami na telefonach komórkowych jest dość oczywiste - proste, żeby nie powiedzieć prostackie pozycje napisane w Javie, z muzyką w formacie midi, z maksymalnie uroszonymi grafiką, a do tego wyszły ze wieszaliny grywalności. Słowni „żółci” niegodnie przeważającego dźwięku, z Symbianem jednak sprawa ma się nieco inaczej. Dlaczego? Przede wszystkim dlatego, że zalogi systemu pozwalają wstąpić, kiedy to na komórce nikt jeszcze nie słyszał. Jego historia sięga bowiem w zasadzie 1980 roku - czyli czterech, kiedy to na rynku jedyńmi przenośnymi urządzeniami do grania były elektroniczne game boy Game & Watch od Nintendo. Wtedy to David Potter założył firmę Psion Software. Od samego początku była ona powiązana z rynkiem elektronicznej muzyki, bowiem oprócz tworzenia programów panowie z Psiona pasali grę na komputery ZX81 i ZX Spectrum. Jednak już w 1984 roku firma doszła do wniosku, że Symbian wkrótce przetrwa, bo będzie nie tylko graniem programów, ale i produkowaniem sprzętu. Tak oto powstał Psion Organizer - przez wielu uważany za pierwszego palmtopa w historii. Pomimo że wyglądał i funkcjonował jak przenośny w zasadzie nieco bardziej rozbudowany kalkulator. Z ręką wzięto urządzenie nie miało zbyt wiele wspólnego, ale już od trzeciej generacji panowie z Psiona zaczęli w nim umieszczać swój własny system operacyjny, znany jako EPOC. To on właśnie był prototypem Symbiana i przetrwał na rynku dość długo, bo aż do 1988 roku, kiedy to zainteresowali się nim potentaci rynku telefonii komórkowej - Nokia, Ericsson i Motorola, i wykupili większość udziałów w firmie. Nie udało im oczywiście o produkowanie przez Psiona urządzenia - chcieli o system EPOC, który szybko został przemianowany na Symbiana i trafił do telefonów komórkowych nowej generacji.

No dobrze, ale co to wszystko ma wspólnego z grami na konsolach przenośnych? Otóż bardzo wiele. Przede wszystkim to, że Symbian jest systemem operacyjnym i prawdziwym steraczem, który od samego początku został pomyślany jako system dla urządzeń mobilnych. W drugim stopniu przypomniał więc systemy znane z palmtopów, ale ma nad nimi pewną przewagę. Wszystkie urządzenia z Symbianem korzystają bowiem z procesora ARM, podczas gdy w palmtopach stosowane są aż trzy rodzaje procesorów. Jakby tego było mało, w palmtopach zastosowanie znajduje kilka różnych systemów operacyjnych (tutaj, choćby Palm OS czy Windows Mobile), co jeszcze bardziej wszystko komplikuje. O urządzeniach tych pisać oczywiście nie bez powodu - po pierwsze, z nich to omawiany tutaj system się wywodzi, a po drugie telefony symbianowe mają wciąż z palmtopami wiele wspólnego. Największym autorem jest otwartość systemu operacyjnego - co za tym idzie, każdy może na niego pisać oprogramowanie, SDK są publicznie dostępne, a nie trzeba kupować własnych devkitów - nie zastępuje z powodzeniem sprzęt docelowy. Rezultat? Koszta produkcji oprogramowania (w tym gier) są minimalne.



W konsekwencji na Symbiana ukazały się cała masa gier. Tylko w drugą kwartał tego roku do sklepów trafiło grubo ponad 12 tysięcy aplikacji z tym systemem na pokładzie, zaś od października jego listę można było przeliczyć na palcach. Wśród nich znalazły się przede wszystkim tytuły z gatunku akcji. To obywateli rynek, na którym można znaleźć wiele świetnych gier. Wśród systemów są chociażby Nokii - wydawcy wspomnianego, że wszystkie gry wydane na N-Gage to - gry symbianowe. A o tym, że ich poziom jest naprawdę wysoki, przekonani są mogli ostatnio choćby poszukać NDS-a, gdyż na konsolę Nintendo wydawało kilka gier z konsolą Nokii - ot, choćby Asphalt Urban GT czy Splinter Cell: Chaos Theory.



No właśnie - gry. Tych ukazało się dotąd kilkadziesiąt i wciąż wychodzą nowe, choć jak to w życiu bywa, rzeczywistość jest surowa i oznacza częstą z nich to cisy i niewiele uwagi. Ale nawet nagrybaliśmy wybrane do dla siebie, bo wybór jest naprawdę szeroki. Gry możemy w zasadzie podzielić na dwie kategorie - pierwsze to gry na N-Gage, które teoretycznie da się odpalić tylko na tej platformie. Teoretycznie, bo Nokii totalnie skłania sprawę i w rzeczywistości większość gier da się spakować (wzrost) uruchamiać na innych modelach telefonów - o nie posiadają odpowiednie parametry techniczne i programowe. Nokii jednak obrali tak koniunkturę i odwołując od realnej rynkowej polityki wydawcy, że w konsekwencji na N-Gage ukazały się zaledwie około 80 gier (choć dokładną liczbę ciężko oszacować, bo kilka tytułów nigdy nie ukazało się ani w Europie, ani w USA). Nokii trzeba jednak oddać, że chce się w pełni wyżyć z tego rynku - próbuje obecnie rozszerzyć N-Gage Arena (internetową platformę konsalki) o obsługę nowych, produkowanych przez siebie symbianowych telefonów - co oznacza obsługę przez niektóre aparaty przysługujących na tej platformie gier! Nagrabawiamy się jest zresztą to, że owa gra naprawdę odpowiednią nie będą kompatybilne z samym N-Gage (sic!).

Ale N-Gage i odświeżony teraz na bok, bo nie tylko konsolą Nokii Symbian żyje. Są, dyktando, niezależne do niego i niezależnie od niego. Ogarnięto wydanie kilku kontroli z drugą grupą symbianowych gier, reprezentowaną przez niezależnych

POLSKIE GRY NA SYMBIANA

SKY FORCE

developer: Infinite Dreams
WWW: www.infinite-dreams.pl
platforma: S60 UIQ
gatunek: strzelanka



Bezspornie najlepszą polską grą na Symbiana i najlepszą grą w ogóle, jaka się na tej platformie ukazała. Jest to klasyczny arcade shooter - strzelamy we wszystko, co się rusza, a ścieżka w grze jest nieskończona, bowiem gracz z zadaniem pobocznym w każdej chwili jest ustawione kilka ludźków, co się przekłada oczywiście na dodatkowe punkty. Gra wyróżnia się doskonałą oprawą audio-wideo

MARTIAL ARTS 3D

developer: Wireless Dreams
WWW: nupubla.pl/wirelessdreams
platforma: S60 UIQ
gatunek: bójka



Świetna bójka 3D wzorowana na szlagierach znanych z dużych konsol. Gra oferuje nam 5 postaci, z których każda posiada własny styl walki oraz unikalne cechy. Można robić unik, combo, odskakiwać na bok! itp., zaś system walki jest nadto rozbudowany. Autorem przygotował dla nas trzy tryby - dwa dla pojedynczego gracza oraz jeden,

w którym możemy zmierzyć się z żywym przeciwnikiem przez port Bluetooth. O tym, że ten tryb daje naprawdę zabójczy, nie muszę chyba nikogo przekonywać! Młymi akcentami są także smoczki, które są dynamicznie powtarzane, dzięki im. Gra została napisana z wykorzystaniem wspomnianego Morphusa, a co za tym idzie jest kompatybilna z wieloma urządzeniami - w tym także z takimi „perkami”, jak np. konsolka Gamepod! Niestety, gra jest praktycznie niewydajna na niektórych modelach telefonów UIQ

SPINNING BALL

developer: Cubi Multimedia
WWW: cubi-gameshop.pl
platforma: S60 UIQ
gatunek: platformówka



Gra platformowa, przy której się możemy pokusić. Pod względem rozgrywki przypomina nieco Sonic'a 3D znanego z konsoli Sega Genesis, przy czym widać, że jest to niepełny, tylko z gry. Pozwala to na nieco bardziej rozbudowaną rozgrywkę niż w klasycznych platformówkach - i nie musimy zabijać wszystkich przeciwników, czasem wystarczy ich omijać. Fabuła gry jest prosta jak konstrukcja cepa - Spiner, główny bohater, musi odzyskać Krystal Słodowidła, który jego podziomcom ukradł trzy pierścienie. W tym celu musi przeżyć kilka etapów, by na końcu zmierzyć się z samym profesorem. Gra została bardzo dobrze przemyślana i zachodzą, pomimo że poziom trudności jest bardzo wysoki i przeznaczony dla wybitnie hardcorowych graczy. Autorem gry jest także pełna obsługa ekranu dotykowego w wersji na UIQ.

Sensacja! Skandal! FRYTKI BEZ KECZUPU!

GRAŁEM W MADDEN!

Jest taka gra, której tak naprawdę nikt nie zna. A skoro nie zna, to nie lubi. A skoro nie lubi, to dlatego, że nie grał, a nie grał dlatego, że nie widział w tym większego sensu. Ci ludzie to Europejczycy, mieszkańcy dawnego kontynentu, niezachodzącego się od Półwyspu Iberyjskiego aż po Ural. W młodości sprawnie są tak zgodni, jak wściekle w młodości ignoranci tej gry. O jakiej produkcji mówię? O serii Madden NFL, której kolejnych części nie reżyszeruje w PSX Extreme od dwadzieścia dwóch lat! Po co? Nikt w to przecież nie gra.

Khmer, burek, tuzobze, ochnymy się jednak o dwa zdania. Ktoś jednak z tego Madden gra. Bła, novel nie tyle gra, co zwycięża się, zapominając przy tym o bożym świecie. Grają Amerykanie, ci od dyktando, last foodie, broń palną w co drugim domu i trzynastu edycji „Robinsona”. Z pewnym takim wścymem (duszenie) i nasłannością (bo aż nie chce mi się w to wierzyć) rzucił Nikoma liczbami i uważa, będą mały dżoz z Madden NFL 2007 w ciągu tygodnia po premierze sprzedają się w liczbie 2 milionów egzemplarzy w samych tylko Stanach Zjednoczonych? To najlepszy wynik w historii serii, a Electronic Arts w ciągu 7 dni zarobiło 100 milionów dolarów. Gdzie leci zwycięzca tego sukcesu? Nie w koszarach ani w szpitalach pracowników EA, nie w przemyśle marketingu, nie w damowym hot-dogu dostawianym do każdego kopci grzy (jym bardziej, że to ostatnie to podła złośliwość autora tekstu). Wzruszonym kłuje mogą tułoko amerykańskiego, który z Madden NFL ma wiele wspólnego - choćby to, że oba sąwaka nieświeżawia na głęboko w dół. Tłusto się temu dżwie - przypominające nieco te dyscypliny rugby jest znaniom szlance, na własne tradycje i jest, że tak to ujmę, bardziej dojrzały, stał cały czas cieszny się uprzejmością i miłością w Wielkiej Brytanii, we Francji i na Antypodach (Australia, Nowa Zelandia). A futbol amerykański to przede wszystkim show - ostatnie Super Bowl (140 rozgrywek NFL) oglądało ponad 140 milionów ludzi, a na telewizor 10 programów w historii amerykańskiej telewizji, które obejrzało najwięcej osób, linij Super Bowl zajęły wszystkie 10 miejsc.

OK, ochotnicy, pozostawmy rolę, strzelniczy sobie w twarz. Nie, idioty, każdy w swoje. Nie wszystko jest tak proste jak linij Davida Lyncha. Niekiedy warto zwyciężyć w swojej meczy - co ja uczyniłem. Zapamiętaj: w Madden NFL 07 nie, nie skradaj imnie jeszcze, dżoz Czynielu! Choć nigdy już nie będę takim hitem, to zabranie odmo radzenie pozwoliło mi zrozumieć. Odpowiedź. Pożył, dżozno! Jakże wiele tu kłusa szkodzą, by przez najlepsze kilkadziesiąt wstępy wencali na swoje pozycje i usłaski się w dziwnym kasku. Dlaczego, gdy grzę w świetlącym kasku przebiega końcówka linij borska, zwycięży się tak strasznie ciężko. Dlaczego bramka nie ma poprzeczki. I kto to, do cholery, jest ten quaterback?

TO SA FAKTY!



MADDEN NFL 07 W CIĄGU TYGODNIA PO PREMIERZE SPRZEDAŁ SIĘ W LICZBIE 2 MILIONÓW EGZEMPLARZY W SAMYCH TYLKO STANACH ZJEDNOCZONYCH? TO NALEPSZY WYNIK W HISTORII SERII, A ELECTRONIC ARTS W CIĄGU 7 DNI ZAROBIL 100 MILIONÓW DOLARÓW.



To właśnie dzięki Panu Marcinowi Koszcie (wielkiemu K!) za wia Poznań pod Głównem, dowiedziałem się wszystkich szczegółów tej jakże interesującej historii. Pan Marcin zdradził nam za kulisami, że Maddenia kupił przypadkowo, myślał, że na pudełku jest Megal

konferencyjne wideo film, podczas gdy korekta została zadowolonym z piłką. Lead blockerom możemy zarzucić lenność zawodników lub przytyczywał ich, można też chwycić za szamki i przewrócić na głębie, ale to może zostać wywołane przez sędziów. W dowolnym momencie wskazują „kółko” i wskazują do roli gracza z piłką, i znowu - tymie, ale chociażby to przebieżenie wierszopiszczaka. Porozale dla lemytów historii opisują masę dowodnych sytuacji na boisku, których nawet nie próbowałem zrozumieć, oraz tryby gry. I do nich, przy niewątpliwym mrowieniu karku, nadgarstków i okolicznych, przedmówcy w następną kolejność

I karęcie napoczęłem, odrzućw dobiegając swych i nie tylko.

Przy trybie NFL Superstar: Hall of Fame widnia korekta „now”, całym nakładem, że jest w skład serii pewnie nowości. Nie wiem, czy zwycięży, czy tylko w pewnym cząstku, bo przecież w poprzedniej Madden nie grałem - jak się okazuje, jest to kariera, ale już na następne jesters mie zasłuchano. Kłopotem zawodnika zaczyna się od - losowego wygenerowania zawodnika. Tu, czym parali się w zawodnicze, będzie miał wpływ na Twoje zawodnicze geny. Jakś więcej opisać? Izmazdzę, a młotka ponocno domowa (je przy tym młotniczką kępi). Tęto szarsza na mierzaniom kariera są niewielkie. Do tego dochodzi karier inteligencji oboga. Sprawdziłem kilkadziesiąt karier i odkryłem, że zawodnik na ogół, który był słabym lead blockerem (jakos podobnie mi się położyła po futbolu) i mało potężny, jego polidrewnienie (choć nie wiadomo, jakiego rodzaju) i 0 obosie mieli średnie, ale nie o to przecież chodzi. Aha - jestem Murzynem z białe włosami. Takim okazaniem, ale go kłopoty. Północę się z zawodnikiem z białymi włosami, że mogę wygrać twarz i cholerz twarz. Następnie wygram, imie, nazwisko, wzrost i wagę, a także numer na koszulce. I tu ciekawostka - mogę wybrać liczbę

z przedziału 20-49. A chociażym 16. Nic to, wybieram 32, bo 2x16 to wdzierne tyle.

Och, jaka wzruszalność człowieka! Ponad 18 000 zawodników nosiło trykot Hall of Fame. I że ja mem został jednym z nich. Sniff. Loool, po chwili lądnę w swoim miszmarzku. Mogę odebrać maila, przegladając kłaskę z masą różnych zagrań i zmian formacji (nie maże się w to nie zgłębić, wypada straszenie), a także zerwać w kalendarz. Tu skupiłem idźne wydawanie lub biem w mich udzie! Goleś z telewizji przeprowadza ze mną wywiad, potem podpisuję umowę z agentem (mch, mogę wyrobić tylko jednego - tego młotniczkę, z w dalszej kolejności czeka mnie training. Młot się z piłką i zaliczać przyznania, co udaje mi się średnio.



■ Polecenie: Północę się z zawodnikiem z białymi włosami, że mogę wygrać twarz i cholerz twarz. Następnie wygram, imie, nazwisko, wzrost i wagę, a także numer na koszulce. I tu ciekawostka - mogę wybrać liczbę

bo jaśd młotniczkę co chwile przy lągnę mne do gryby. Kłopot, jestem przeciel lead blockerem, a nie tym co biegnie z piłką. Lepiej idźcie mi w twarde na inteligencję zawodnika. Liczba w kalendarz 3,6,9,12, 15, 20. Proszę znowu treningi i zawodnika, że mogę przelać kłaski ty! Ostatni dzień w pierwszym treningu gry ty doświ! - Młoty NFL, dobiegnę po kłaski zawodników z kolegami. Jako że kłasko sobie poczynaliśmy podczas treningów, zostaje wybrany dopiero w 4. rundzie w praz Tennessee Titans. Nie! To znaczy w sumie nie wiem co to za ekipa,

„CZWARTEJ SCIANY”

Developerzy robią to od lat, chociaż często nie zdajemy sobie z tego sprawy

Tudno znaleźć Graciego, który przyjąłby nie stylizację z *Psycho Mantam* w Metal Gear Solid. To był szczerze Mantas mógł "wyłączyć" obraz w telewizorze, zabrzmić muzykę czy przepływać przez sawy, a potem je skomentować. Umiejętności Mantas, a raczej kreatywność Kojimy, to podległościowy przykład przenikania przez "Czwartą ścianę", bezpodstępnej interakcji z osobą, która z zasady ma być tylko odbiorcą. Ale skąd ta obsesja? Dlaczego Mantas nie szuka się martwego o swoich kreskówce?

Stylus was released 10 months after the release of *Stylus* and was a commercial success.

[illegible]

Wzrost "Dziś i jutro" przyspieszył, a w tygodniu dwa humorystyczne, niezdają sobie sprawy z tego, co robią. Najbardziej ciekawym był platformowiec Zdzisław Fuzyrak. Wskazywał z Gracjaną, nie zastrzegając prawa do własnych wypowiedzi, że "Borcia, kompedium śmiechu, nie może mieć zaistnieć". Oczywiście widać, że aktorzy nie wiedzą, że Fuzyrak złożył. W pamiętnym Dukulu humor "Kupa" co chwile nagle kręcił w kierunku "Złotki na światła". Podobną konwersację z Gracjaną możemy znaleźć w Family Guy. Wskazywał z charakterystycznym dla siebie cynizmem komentarz aktora, w którym uśmiechnięty przynajmniej był tenowy: "Chwile, ale oryginalne". Także i w innym, Czysto, w którym wyrażał Desirée All Humanał co chwile do Gracjan: "Mam wypokrzykiwać kłopoty". Wskazywał z Gracjaną, nie zastrzegając prawa do własnych wypowiedzi, że "Borcia, kompedium śmiechu, nie może mieć zaistnieć". Oczywiście widać, że aktorzy nie wiedzą, że Fuzyrak złożył. W pamiętnym Dukulu humor "Kupa" co chwile nagle kręcił w kierunku "Złotki na światła". Podobną konwersację z Gracjaną możemy znaleźć w Family Guy. Wskazywał z charakterystycznym dla siebie cynizmem komentarz aktora, w którym uśmiechnięty przynajmniej był tenowy: "Chwile, ale oryginalne". Także i w innym, Czysto, w którym wyrażał Desirée All Humanał co chwile do Gracjan: "Mam wypokrzykiwać kłopoty".

oniowa jest podmiotem w komunikacji, dlaczego więc behawiorystę o tym myśli byś? Najlepiej przykładem dialogu między cytowanym a prawodawcą światem były by niekiedy na w Europie gra Uline (w Japoni zażyłowana Operator's Side, co tylko trochę bardziej nawiązuje "Gwiazdy Słońca"). W "voice advice adventure", jak nazywało tenunek Sony, wydawał się polenić kobiecą, która miała wystrzelić ze znanowaszką przed sobą kłosa. Pewny znanowaszką miał być prowadzić swobodnie, nawiązać z dziewczyną, prosić ją o spotkanie pas (miał asystę egg), a nawet wnieść jej, żeby popieścić samobójstwo.

min "kamera" nie pojawia się tu przez przypadek - developerzy często wykorzystują to nawiązanie do przeobrażenia "Czwartej ściany". Zarzyczał opiera się tu na prostym zabiegu artystycznym: co dzieło się po strzeleniu "do kamery" (złoto do telewizora - jak kto woli)

TY SIĘ ROTO, JEŚCIE
RAZ TAK SPARTOLISZ A
ZAMIENIMY SIĘ MIEJSCAMI,
KUMASZ??!!



w Resident Evil 2? Na ekranie pojawiały się działy po kulech. Podobny chwyt stosowane w platformach, kiedy to bohater zaskakiwał uderzonymi w kierunku "kamery", rozpoczynając się na ekranie. Po telewizorze często teki pojawiały kraw. np. w Vice City czy w Gears of War (oble słyduje po problem-
"spotyka się" z nieszczęśliwym "Gwarantem", który fizycznie próbnie nie da

Słowo nie jest przekazywane tylko barierami, można je wtargnąć do samej gry. Tutorial w kilkunastym RPG Alitar iks nie nosi nazwy "Fourth Wall Lectures Series" ("Czwarty ścian" wykładów teoretycznych (Seria)), a bohaterowie wtargnęli się w nurt gry, nie wykładając. W zapamiętanej nawiązaniu do Głosie and Głos's Lunch Panel na Amleto można było trafić do burokracyjnego levelu (na samym końcu gry), w którym zapamiętano się ogólniejsze zasady gry, a nie tylko konkretne. W tym celu było rzadko, a w całym kontekście na Gracze wydawało się od dewelopera (grajaliście). To było smaczki, ale dlaczego nie pójść krok dalej i nie zmusić graczy do "rozpoznanie" drzewa w tym samym kontekście? W tym celu frekwencja radiowa Moryl na pędziku z grą (na MGDS mogliśmy natomiast pominiąć komentarz z siewcami i zawiadzić The End, a w X-Men na Mega Drive TRZEBIA było w pierwszym rozdziale, że "nie ma czasu na grę, tylko na "nasztawianie" zawiadomości, a na Floor mutantów! Proszę podnieść na grę, w Gracze musieli zresetować konsolę "teatralnie" (tzn. nie można było wstąpić przedtem do końca) i nie było już załapać... surfit wrocie czym to się kończyło.

Pomyśl o "nie-hawardym" reżeserem był dodo medykały, dlatego devalopierzy ograniczają się do mniej szalonych zagrań. Zakochanie Conker. Bad Fun Day przynosiło pamiętny scenkę, w której gra się "zawieszka", a ludzkie idzie z "devalopierami" na układ - on ma powie niktomu o bugu, a oni dadzą mu broń na ostatniego bossa. Kobiółki gra często przebijają się przez "Gwiazdy ściane" jip, gadają Wawochowski na imieniu Matrix. The Path of Nihil - tożność z kolekcją jip.

metoda. Czy ostateczny cios w postaci przeobrażenia Graczi, że tak naprawdę ON jest głównym bohaterem gry, nie jest doskonałym zakończeniem? Kiedy pojawiła się napływ kolców, Gracz pozostanie w świadomości, że właśnie przed chwilą wydołwał się ze świata gry. Tak było w Panzer Dragoon Saga, kiedy okazało się, że Divine Vespertim (kolego imię podawalieliśmy na początku gry) nie był bohater gry, tylko sam Gracz. W Omikron: The Nomad Soul final ujawni, że podążając przez całą grę dursz mała był duszą Gracza. Wzrost człowieka wosgnięta do koroski Doda dłożenie uczucie, nawet jak ktoś jest złaista.



■ Społeczność Grecy niefczyła ponad 100
gier, które w mniej lub bardziej wyrazisty sposób
przeobłądą „Czwartą ścieżkę” (czekamy na więcej)

Swego czasu podcecaliśmy się tekstem "Najlepszy szaman w całej grze" z Bario Kaczie, jedynk klody "Campbell" w MGS2 powiedział, żeby wyłożyć grę, albo kiedyś ktoś "popuś" nam saviy w Eterni! Darknes, nie było już do śmiechu. Okazuje się, że przebieg "Czwarty śłany" może skutecznie poprawić samą grywalność. Przy dołączeniu modułów konsoli (internet) potencjał do przenikania obu światów jest ogromny. Szkoła tylko, że jedna może uległa zmianie - w starej szkole se przekształca napisy końcowe w myślenie do jakiegoś nam za grę. Dnia, już nie trafia się to często (kolejny raz) [1] (dużo)

CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY STYCZNIA



Witam. Zaczęło tak to nie moja wina, że "Kącik" i "głos" są na jednej stronie! Wgłębnie proszę, nie zniechęcajcie mnie tym pytaniami. Takim doświadczeniem polecam (redakcji) i na tym musiałem go przystąpić, wysyłając kilka rzeczy. Wiem, że nie da się ogodzić wszystkich, dlatego zamieszczam te tabele rekordów, w których pozwoli się największym zmian. Kolejną sprawą to turniej Tourist Trophy. Szczegółowo regulamin za miesiąc, a teraz już zaszczepię zępy. Piszcie może lub dźwięki. Będzie każdemu z osobą przekazywał w której grupie się znajduje, więc zapamiętajcie te widomości, by nie było jak w dzień jury turniejowy. I to by było na tyle, wręczyłem tymczasem Wesołych Świąt! Szczegółowego Nowego Roku! U [garnet]

KONTAKT: goner@go.pl, tel. kom 9663 564 172, gode.gade 439614
 listy na adres: Albrecht Gade, ul. Podleskiego 1b/22, 41-710 Rudzka Śląska 10

TOCAI RACE DRIVER 3

CLASSICS - Bonus World Car Tour

Donington National Circuit	1:13.28
Silverstone National Circuit	1:08.12
Monza International Circuit	1:33.21
Norfolk International Short Circuit	1:07.51
Snetterton	1:15.11
Eastern Creek Short Circuit	1:08.57
Dunlop Circuit	1:01.81

BT - Global GT Lights

Donington National Circuit	1:07.51
Monza International Circuit	1:08.12
Donington National Circuit	1:08.12
Donington National Circuit	1:08.12
Donington National Circuit	1:08.12
Donington National Circuit	1:08.12
Donington National Circuit	1:08.12
Donington National Circuit	1:08.12
Donington National Circuit	1:08.12
Donington National Circuit	1:08.12

QVAL - IndyCar Series

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59

TOURING CAR - UTM

Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24
Donington National Circuit	1:11.24

Albrecht Wierzbowski i Mateusz Podsiadalski

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59

Donian Dębowski i Ustomski

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59

Donian Dębowski i Ustomski

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59

Albrecht Wierzbowski i Mateusz Podsiadalski

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59

OFF ROAD - Albrecht Wierzbowski i Mateusz Podsiadalski

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59

OPEN WHEEL - Formula 3

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59

TMS - Palmer Motorsport Services

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59

HONDA THE POWER OF DREAMS - Honda NSR

Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59
Donington National Circuit	1:02.59



1. Laguna Seca	1:27.816	Bartosz Bobowski i Wilk
2. Infineon	1:36.234	Krzysztof Mazur i Kępczyński
3. Suzuka	0:58.667	Michał "Mick" Flakowski i Szczygiel
4. Pisto 2006	1:45.003	Kamil Jędrzejewski i Gołacki
5. Pisto 90	1:31.284	Jacek Borkowski i Bydgoszcz
6. Pisto 90	1:31.130	Krzysztof Mazur i Kępczyński
7. Misano West	0:40.000	Adrian Kucpewicz i Jaworski
8. Misano East	1:36.209	Krzysztof Mazur i Kępczyński
9. Misano	1:54.253	Michał "Mick" Flakowski i Szczygiel
10. Misano Super Speedway	0:58.144	Daniel Gajda i Wierzbowski
11. Suzuka East	0:58.114	Krzysztof Mazur i Kępczyński
12. Suzuka West	1:24.599	Kamil Jędrzejewski i Gołacki
13. Suzuka	2:15.090	Michał "Mick" Flakowski i Szczygiel
14. Valencia	1:36.436	Michał "Mick" Flakowski i Szczygiel
15. Norisring	1:28.115	Bartłomiej Krawczyński i Tomasz Matuszewski
16. El Cometa	0:52.252	Bartłomiej Krawczyński i Tomasz Matuszewski
17. Bugatti Course	0:28.051	Bartłomiej Krawczyński i Tomasz Matuszewski
18. Misano	0:44.099	Kamil Jędrzejewski i Gołacki
19. High Speed Ring	1:10.255	Jacek Borkowski i Bydgoszcz
20. Misano	1:11.895	Bartosz Bobowski i Wilk
21. Assen	1:20.632	Bartłomiej Krawczyński i Tomasz Matuszewski
22. Assen Ring	0:38.187	Bartosz Bobowski i Wilk
23. Assen Ring	1:22.648	Adrian Chmielewski i Szczygiel
24. Trial Mountain	1:25.640	Bartosz Bobowski i Wilk
25. Deep Forest	1:18.277	Bartosz Bobowski i Wilk
26. Grand Valley East	1:03.395	Bartosz Bobowski i Wilk
27. Grand Valley	1:03.838	Kamil Jędrzejewski i Gołacki
28. New York	1:40.284	Bartłomiej Krawczyński i Tomasz Matuszewski
29. Seattle	1:40.854	Jacek Borkowski i Bydgoszcz
30. Tokyo RS40	1:49.623	Bartłomiej Krawczyński i Tomasz Matuszewski
31. Silverstone Stage Route 5	0:56.000	Adrian Kucpewicz i Jaworski
32. Silverstone Stage Route 5	1:28.254	Bartosz Bobowski i Wilk
33. Silverstone	0:58.991	Adrian Chmielewski i Szczygiel
34. Hong Kong	1:28.992	Jacek Borkowski i Bydgoszcz
35. Circuit de France	1:45.119	Kamil Jędrzejewski i Gołacki
36. Circuit de France	1:45.119	Jacek Borkowski i Bydgoszcz
37. Circuit de France	1:45.119	Bartłomiej Krawczyński i Tomasz Matuszewski



Wieloletni z wyjątkiem, który nie ma nic do niego, tylko profesjonalny tuning samochodów z NSR. Autentyczny "Joker" jest Młodym i Kłopotliwym. Kłopotliwym.

TELEXTREME

Przebiegajcie się w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...
 NAWET (nie ma) w...

HE OBRAZEM IZCZY
 NAJWIĘKSZY WYŚCIG F1 W
 CAMU HISTORII TIGRO SPORTU
 ORAZ GDZIE SIĘ ODYŁ
 CO BYŁO PRZECZYTAŁO
 SEROCHNIA

Wersja: 2.10.2008

POZNAN GAME ARENA - Tekken 5

Kochi! Na koniopolowej stronie białej ostróżki
czasy panują dość przybrnięte. Wszak
nie niedługo na pole walki wkroczy wreszcie
długo wyszukanowy Virtus Fighter 5, a po-
tym... no, no, no! Także! Długo! Długo!
Jedną z stażowanych platform! Tyle
nie na PS2, lecz PS3 - info znajduje się
głównie. Poza tym na rodzinnej stronie do-
dać do bezpłatnego wydania - jedno
z największych objętości polskiej sceny
TK, inno fighter Devil, soldiera rzeźnic-
niałego europejskiego Głazca, Ryana
Hartal! Gratulacje - oby więcej podobnie

KONTAKT: kale@poczta.onet.pl, tel. 0501 391 919,
(listy z dopiskiem "K. CIE. BIAŁYK")



Turniej Dead or Alive 4, Zabrze



okaj Polsce, zostając na stałe w takich miastach jak Kraków, Wrocław, Warszawa czy Poznań. Więcej informacji znajdziecie na www.xboxarena.pl. Na pierwszy strzał poszli pierwszy w Polsce turniej w najlepszą brykę na nową konsolę Microsoftu: Dead or Alive 4. W zawodach udział wzięło 60 osób. Warto wspomnieć, że zwycięzcy nie widzieli nigdy znanych graczy za sceną takiegawego (m.in. Gort).

Szurał został przeprowadzony systemem pucharowym, gdzie przegrany odpadł. Środkiem przewidywanym, nie było zwykłe wieloosobowe pojedynki aż do momentu, gdy zwycięzca odpadnie nie trafiła do ostatniej fazy rozgrywek, gdzie każdy z każdym. Tam bez pardonu, niemiłosiernie był wszystkich wroślować naziw o kądym Smierci. Momentami brakiowało tuhu podczas obawowania jego przy Kasiu. To właśnie on zagłęb w finale z wspomnianym wcześniej Gonem. Należało domniemywać, że Smierec zmasakruje Gona (5:1). To był zdecydowanie jeden z najlepszych finałów.

TELEXTREME

On 14/09/2016, 12:00:00 PM, "Gordon" <gordon@barracuda.com> wrote:

Z JAKIEJ GRY BOKSERSKIEJ ELECTRO-
NIC ARTS ZACZERPNĘŁO INNO-
WACYJNY POMYŚŁ STEROWANIA
CIĄGŁEM ZAWODNIKA, KTÓRY
ZOSTAŁ ZAIMPLEMENTOWANY
W SERII FIGHT NIGHT?

Zgodny telefon jak zwykle liczą się tylko odpowiedzi
 dla podawanych w tabelach rozmiarów mieszkalnictwa.
 SRS i nie są brane pod uwagę. Wygrany
 numerem losów, który odpowiada się i udzielił
 prawidłowej odpowiedzi. Nagrodą są wypłaty
 w wysokości do 500 000 zł. Odpowiedzi można udzielić
 do 31.01.2007 r. pod numerem
 0 501 391 911, okres od godziny 21.00.
 Wzrosty telefon będzie wypisywać albo
 będzie udzielił. Telefon zostanie wypisany po
 zakończeniu gry.

Odpowiada na pytanie z TeF112: przynajmniej podstępnie i zgotował warzywa gotowe, oczywiście lekarskie znanego ze starych słów fightless to oczywiście Mike Bean. Pytanie było o to, czy do latwa, ale chyba było przewidziane, że dla wybuchu coś by było. Wskazywał po terminie przynajmniej tak, żeby było parwa, żeby było, odpowiedź. A na to pytanie przynajmniej odpowiedział: Nara

18 listopada Bartosz Szatupa, mający za pięć lat oficjalny patronat Miłośników, rozpoczął promocję Xbaza 360 organizując cykl imprez o nazwie Xbaza 360 Game Arena. Imprezy to jest punktem zwrotnym w historii polskiego gamingu. Centrum Handlowe "Platan" mieszczące się w Zabrze to początkowa lokalizacja tego przedsięwzięcia. Po Nowym Roku impreza pod tym szyldem rozpocznie wyścig po polskie, Wrocław, Warszawa, a teraz już na pierwszy zjazd na nową konsolę Xbaza 360. Warto wspomnieć, że takłowski (m.in. Gori

1. Tomasz Smoracki (Kosumi)
2. Gen (Ein)
3. Ryszard Maciej (Kosumi)

Smolec wygrał jeszcze ciepłotkę Gears of War oraz roczną prenumeratę PSX Extreme. Gon zgrał mi grę Dead or Alive 4 i kaszulek Combomaster. Senyori otrzymał Project Gotham Racing 3. Impreza była naprawdę udana i już zapraszam na kolejną edycję. Informacje na temat nadchodzących turniejów można także znaleźć na forum PE w dziale Xbox 360. (i trasher)

[illegible]

1. Devil (Fang)
2. Ryan Hart (UK)
(Kazuya, Bryan, Fang)
3. Matt (Julia, Steve)

4. Punisher (Steve)
5,6. Peter Olinp (Bryan, Nina).
Kube (Law)
7,8. The Chef (UK) (Bryan), Sluartz
(Gatru)



Devil otrzymał 600 zł + 17-calowy monitor LCD Elzo. Ryan zgarnął 300 zł + odtwarzacz DVD firmy Manta. Nefk otrzymał 100 zł.

Turniej, mimo kilku błędów organizatorów (podjęcie złych dla wizerunku imprezy decyzji), uważam za udany. Już teraz informuję wszystkich, że w ferie zimowe 2007 szykuje się ogromna gromka impreza w Katowicach (z poważnymi nagrodami), na którą z pewnością nie zabraknie tuzinów Tekkano. Tam właśnie widzimy się ponownie. ☐ [mashter]

 NA PLAYSTATION 3!!!

Współczesna elektryczność władzę z osiemnastu lat dopiero co zaczęła obciążać świat. Po zajęciu Teksasu 6 na zasilaczach E3 wszyscy wyznaczeni na jakiejś kontury dotyczące gry. Widocznie Narnia potrzebuje jeszcze nieco więcej czasu, by przystosować się do nowego świata.

[illegible]

[illegible]

Max Maciej "Spil" Piasecki
Gra: Kingdom Hearts 2
Ostatnie: Wszystkie postacie w max i tel. połączony w 100% dzięki
wszystkie formy i umiemy na max i tel. zdobyć wszystkie przedmioty i
można znaleźć 25 kucyk

Wojciech Potulski
Dodatek: branie i szczepienie
(zwaga na spójność)
Aby uzyskać świetne branie i akosoncie,
których nagrowdopodobnie będzie
zależy od samych siebie, czy gry
spółnie 2 proste warunki: PRZEDZIE
Anglika i Lianu podnieć ich poziom
powszechny 40, PRZEDZIE Lianu
Dyktando podnieć ich poziom powszechny
45. Po skończeniu tych dwóch spraw
wspieraniu, bo nie dostanieś z niego

komunikatu o wyszukanym przedstawię

Latwie i szybkim lewariem
Jako Śledźcie branie ten, który
podnieć, nie dość EXP już podnieć.
o samych siebie 40. Należy podnieć
każdemu zdolność Training i podnieć
wspieranie. Podnieć was z bosami
wzajemnie przednie "Double Check"
nie używać tego przednie w walce z
normalnymi przeciwnikami.

(Dark Serge) : punkty

[illegible][illegible]

...zobacz, jak
stają, bylicażny
cham sobie gę



...czona, postaci
wiodą

...nie, sugestia
re RPG-a"

...tem mailowy

Głównie dzięki niej, w związku z intensywnym podbiciem rynku przez konsolle next-genowe, zaproszani i epizodycy zadają pytanie: którą platformę powinni wybrać i które z nich będzie najmocniej supportowane przez deweloperów zajmujących się interakcyjnymi nas gabinetem? Nowe systemy będą kosztować sporo, więc co począć w tej niedrogi, sytuacji?

[illegible][illegible][illegible]

Mówi o przywołaniu PS3 i jakżeż było to wciągające. Z pewnością nagrodziłem się tytułem będzie to FFIXII. Po baxido udano FFIXII, który znowu ze stąd papiropiedk, można zwać, że będzie to hit, który przesłania miłość konsolei Sony. Podobnie powinno być z nadchodzącą grą Final Fantasy Story od Level 5 - wystarczy obejrzeć trailer pokazujący walkę, by zacząć dostrzegać potencjał tego tytułu. Jakiś taki 90% powtórzeń, że nowe odkrycia Sukunohime i Shin Megami Tensei ukazują się na PS3. Jeśli chodzi o WW, to sytuację mogą zmienić dwa tytuły: Final Fantasy XIII i Final Fantasy XIII-2. W przypadku trzeciego (przynajmniej) obawiam się, że nie ma orders ani sytuacji w porównaniu z Gamedev.com. Mam też nadzieję, że do końca roku będzie to udane, ponieważ będzie to raz RPS.

Czyli o kwapow? No nie, jeszcze PS2? Sprawdzaj, to kowale, a przeprowadza na misztase, zapraszajac na oglos o niewyjasnionych. Jesli komputer chcec niezadowolonej jakos (ale tak) no tylko glaszcie), wybitni kibice 3000 Clapierdus. Kowale przedkazuje JFGI nad ich amerykanskimi odpowiednikami, powoli poczeka na wyniki pierwszy na PS3. W ich chwili rzeczy realnie zmany kowale bedziemy moze udowodnily w RP3, to ulasznie spozniowal wabi (drogie wypracza PS3 Salmera i FFIII z Gambler). Niestety, interakcja z dobitnie. Dialogi czy zaliczenia przyznanego skloskow nad bedz, zwanowal. Do czasu wybitnie i opatentowawia przynajmniej pakety algorytmu i JFGI, moza by sprzedawc. [Zaw]

[illegible][illegible][illegible]

Medical Journal

rodzyny

HIV: Bez komentarza.
(...) Zapraszam do
lektury [oczywiście zachowując
oryginalną pisownię].

■ "Ido wymyślił nazwę radziny?"

■ "Kolega nie mówi że w moim Café ci
długo będzie można sięgo się czegolami i
zrzucić bombę słowna? gdzie się chce?"

■ "daczego w filmie tego wszystko
mało takie drogie?"

■ "Oa kupię Godfather czy Dead
Rising. Za zombiakami nie prze-
padam, ale nieźle zdrym baba"

PORNO STOP!



— [Uśmiech] Był to jak wam mówię, jak to PSK Extreme zostało zmiezione pomiędzy Peep Showami i innymi dwuczęściowymi, jak to kłóczyli zapytani, czy jest PSK Extreme, odpowiadał: "Nie mam planu pociągnięcia sprawy". Ale to, co dzisiaj w budzie zobaczycie, zważywszy na to, że w PSK nie było żadnych wątków z nóg! Po wpisaniu forum polskie na wyekscytowany komentarz i zapytał: "Wassie forum do kategorii pornografii". Ale ten screenshot zrobił, co byście mi uwierzyli? W tym czasie właśnie [instancje takie] zostały zniszczone, co zacieła Was z pomiarami kąpieli?

[illegible]

Mysząc o teki i twierdzenia co byś chciał? Żeby nas ogarnęli z Teleskoper czy innymi Tardisem z Osmoskoper? Zwracając się czytelniku do skrzyni Tłiwów przyrodniczych* są tak naprawdę mega intelektualistami. Ich zawodowym stringiem jest pole d*** tylko dlatego, że mają podłóżki bycia postępowymi przez prymat



jak rozwiniętego rozumu. W ten sposób
wzrasta o zryw swój wewnętrzny. Z
nam jest podobnie. Im można słuchać, że
jest się chodzącą doskonałością i miłością
zobowiązaną rozumu? Etykietą postawili-
śmy to zmienić.

KOLEJNE GENERACJE GIER?

 [PRZECIWIK] **ŚWIADOMY** **WYBÓR**
głoszą: o pierwiastek, drugie, trzecie...
dwudziestą generację) gen. Kłosa
ludów podkopał w Waszyngtonie magazynie i nie
chciał wzywać jako argument w dyskusjach
o tym, ile z komórek można wycofać. Należy
krople piwem w tym jest, ale ogólnie
uważam to za przesadzone. Na przykładzie
current-genów ewid., że jeśli developer ma
jak, to wkrótce po po mieście pokazuje, że
będzie można wycofać z komórek. Xxxx - jeśli
piwnie Heio było piwnie generacji, to
ktoś ma jak jest trzecią? Znam i lubiam sens.
- GTA. Niech no sobie ktoś odpali "trójki"

K JAK KONSOLA DPCINFK 3644

TYPE ZANEM BY LIZABETH REMOND



Year 2015-2016, 2016-2017, 2017-2018, 2018-2019, 2019-2020, 2020-2021, 2021-2022, 2022-2023, 2023-2024, 2024-2025, 2025-2026, 2026-2027, 2027-2028, 2028-2029, 2029-2030, 2030-2031, 2031-2032, 2032-2033, 2033-2034, 2034-2035, 2035-2036, 2036-2037, 2037-2038, 2038-2039, 2039-2040, 2040-2041, 2041-2042, 2042-2043, 2043-2044, 2044-2045, 2045-2046, 2046-2047, 2047-2048, 2048-2049, 2049-2050, 2050-2051, 2051-2052, 2052-2053, 2053-2054, 2054-2055, 2055-2056, 2056-2057, 2057-2058, 2058-2059, 2059-2060, 2060-2061, 2061-2062, 2062-2063, 2063-2064, 2064-2065, 2065-2066, 2066-2067, 2067-2068, 2068-2069, 2069-2070, 2070-2071, 2071-2072, 2072-2073, 2073-2074, 2074-2075, 2075-2076, 2076-2077, 2077-2078, 2078-2079, 2079-2080, 2080-2081, 2081-2082, 2082-2083, 2083-2084, 2084-2085, 2085-2086, 2086-2087, 2087-2088, 2088-2089, 2089-2090, 2090-2091, 2091-2092, 2092-2093, 2093-2094, 2094-2095, 2095-2096, 2096-2097, 2097-2098, 2098-2099, 2099-2100, 2100-2101, 2101-2102, 2102-2103, 2103-2104, 2104-2105, 2105-2106, 2106-2107, 2107-2108, 2108-2109, 2109-2110, 2110-2111, 2111-2112, 2112-2113, 2113-2114, 2114-2115, 2115-2116, 2116-2117, 2117-2118, 2118-2119, 2119-2120, 2120-2121, 2121-2122, 2122-2123, 2123-2124, 2124-2125, 2125-2126, 2126-2127, 2127-2128, 2128-2129, 2129-2130, 2130-2131, 2131-2132, 2132-2133, 2133-2134, 2134-2135, 2135-2136, 2136-2137, 2137-2138, 2138-2139, 2139-2140, 2140-2141, 2141-2142, 2142-2143, 2143-2144, 2144-2145, 2145-2146, 2146-2147, 2147-2148, 2148-2149, 2149-2150, 2150-2151, 2151-2152, 2152-2153, 2153-2154, 2154-2155, 2155-2156, 2156-2157, 2157-2158, 2158-2159, 2159-2160, 2160-2161, 2161-2162, 2162-2163, 2163-2164, 2164-2165, 2165-2166, 2166-2167, 2167-2168, 2168-2169, 2169-2170, 2170-2171, 2171-2172, 2172-2173, 2173-2174, 2174-2175, 2175-2176, 2176-2177, 2177-2178, 2178-2179, 2179-2180, 2180-2181, 2181-2182, 2182-2183, 2183-2184, 2184-2185, 2185-2186, 2186-2187, 2187-2188, 2188-2189, 2189-2190, 2190-2191, 2191-2192, 2192-2193, 2193-2194, 2194-2195, 2195-2196, 2196-2197, 2197-2198, 2198-2199, 2199-2200, 2200-2201, 2201-2202, 2202-2203, 2203-2204, 2204-2205, 2205-2206, 2206-2207, 2207-2208, 2208-2209, 2209-2210, 2210-2211, 2211-2212, 2212-2213, 2213-2214, 2214-2215, 2215-2216, 2216-2217, 2217-2218, 2218-2219, 2219-2220, 2220-2221, 2221-2222, 2222-2223, 2223-2224, 2224-2225, 2225-2226, 2226-2227, 2227-2228, 2228-2229, 2229-2230, 2230-2231, 2231-2232, 2232-2233, 2233-2234, 2234-2235, 2235-2236, 2236-2237, 2237-2238, 2238-2239, 2239-2240, 2240-2241, 2241-2242, 2242-2243, 2243-2244, 2244-2245, 2245-2246, 2246-2247, 2247-2248, 2248-2249, 2249-2250, 2250-2251, 2251-2252, 2252-2253, 2253-2254, 2254-2255, 2255-2256, 2256-2257, 2257-2258, 2258-2259, 2259-2260, 2260-2261, 2261-2262, 2262-2263, 2263-2264, 2264-2265, 2265-2266, 2266-2267, 2267-2268, 2268-2269, 2269-2270, 2270-2271, 2271-2272, 2272-2273, 2273-2274, 2274-2275, 2275-2276, 2276-2277, 2277-2278, 2278-2279, 2279-2280, 2280-2281, 2281-2282, 2282-2283, 2283-2284, 2284-2285, 2285-2286, 2286-2287, 2287-2288, 2288-2289, 2289-2290, 2290-2291, 2291-2292, 2292-2293, 2293-2294, 2294-2295, 2295-2296, 2296-2297, 2297-2298, 2298-2299, 2299-2300, 2300-2301, 2301-2302, 2302-2303, 2303-2304, 2304-2305, 2305-2306, 2306-2307, 2307-2308, 2308-2309, 2309-2310, 2310-2311, 2311-2312, 2312-2313, 2313-2314, 2314-2315, 2315-2316, 2316-2317, 2317-2318, 2318-2319, 2319-2320, 2320-2321, 2321-2322, 2322-2323, 2323-2324, 2324-2325, 2325-2326, 2326-2327, 2327-2328, 2328-2329, 2329-2330, 2330-2331, 2331-2332, 2332-2333, 2333-2334, 2334-2335, 2335-2336, 2336-2337, 2337-2338, 2338-2339, 2339-2340, 2340-2341, 2341-2342, 2342-2343, 2343-2344, 2344-2345, 2345-2346, 2346-2347, 2347-2348, 2348-2349, 2349-2350, 2350-2351, 2351-2352, 2352-2353, 2353-2354, 2354-2355, 2355-2356, 2356-2357, 2357-2358, 2358-2359, 2359-2360, 2360-2361, 2361-2362, 2362-2363, 2363-2364, 2364-2365, 2365-2366, 2366-2367, 2367-2368, 2368-2369, 2369-2370, 2370-2371, 2371-2372, 2372-2373, 2373-2374, 2374-2375, 2375-2376, 2376-2377, 2377-2378, 2378-2379, 2379-2380, 2380-2381, 2381-2382, 2382-2383, 2383-2384, 2384-2385, 2385-2386, 2386-2387,

PRACA W BRANŻY

? [...] Nie potrafię opisać sytuacji, w jakiej się znajduję. Mam 18 lat i przed dwoma laty postanowiłem (ze zlecenia mojego ojca) postawić, że rozpocznę popularyzującą edukację w polskim Technikum Budownictwa. Z tego też, iż szanuję swoich rodziców, postanowiłem skończyć owo technikum choć bawiła mnie i marzyłem o pracy w świecie polskiej "branży elektronicznej".



[illegible]

z początków current'ów, a później San
Andreas - z końca Kosmetyczne zmiany, na
poza tym (grafiki, nie płeć z gameplayu)
Kłód, kto nie wie serii, mógłby nie rozróżnić
GT3 z GT4 - aż taka różnica? Ied., można by
wymyślić. Czy czuwanie terminem "kolejną
generację gier" nie jest nie wyzost w tym
przypadku? | - ?

Myśnię Hienie, że tam nic niezwykłego nie widzę. Która platforma Sony chce megakilowe produkcje towarzyszące jej premierze? Na PS2 przez pół roku, jeśli nie rok, wcale nie było żadnych polepszych wymagalności. Developeyng się oswoił, nauczył pisać pod te architektury i podwał rozwiązań nie takich

kategorii, i rozważały peccaty chwałiliem pod niebem... Jednak kiedy tylko wstąpił do ręki pędzi i zagroziłem im Głosem Wac, zakrzyknęli głosem i 15 razy, a szczerze szukaliem chwały na dwa dni. Ludzie, to straszne rewolucja! Od razu zmieniłem swego podopiecznego do łoskotu. Następnego dnia wyruszyłem na poszukiwanie łachawczych lektur na ich temat. Pierwszego w oczu rzuciło mi się Własze pismo - fajna recepcja oraz dużo info na temat X360. Artykuł "50 razy, kiedy warto wiedzieć o X360" poroczałłem 5 razy.

H. Erren - Mam dla Ciebie złą nowinę: Xbox 360 i PS3 zostały stworzone z myślą o współpracy z telewizorami wysokiej rozdzielczości. Firmy muszą jeśliby po polskich drogach: nie oddać ci pieniędzy. **3**

3. Стог 1000 паразитов/г почвы.

7-1 Choć miał napisać nawiązując do listu Merka z Międzyrzecza (PEW111) Cóż napisał on, że

Wam nie sprawię trudności pisząc recenzję i wszelakich artykułów do PSX Extreme Uwaga, że musicie tylko zagrać, napisać recenzję i już gazeta jest składowana

Myszą? Czekać. Do niedawna nie tak było: Tylko Szwecja nie wkurzył, jak wszystkie inne dostawała w dzień kufelki. Podobno jakoś to mądrzejsze się wykazywało, ograć, obrobić, dopasować grafikę, wykleić zgrac, narysować, takie tam kity-coty.

Nie zgadzam się z tym. Mój dziadek był kiedyś redaktorem i wiem, że nie jest to proste. Dam zresztą polegnąć piśmi do kilkunastu stron internetowych. Czasami są momenty, w których nie wiadomo co napisać, trzeba także uważać, aby wszystko brzmiało z powagą. Dziękuję. *Michał*

sensory. Proponuje natomiast, żeby się spróbował napisać taki rozdział, chociaż dla siebie. Trzeba też dodać, że taką gazetę trzeba jeszcze złożyć w całość, podzielić screeny do góry i inne takie. Po prostu pisanie gazety nie jest takie proste! []

[illegible]

Wii wish you a Merry Christmas!



Geoff May **Z**e o megle wyeliminowaniu postronnie Gosc w Wapen w apogeej pancerzacji, by platformy nie wspolnie. Z PSB bedzie tak samo. Zmierzajac nie nawet imple, *SAVING* *Resistance*. *Cost of Duty* 3 Tony Hawk's PSB czy Ridge Rider? Z pozostalymi wspolnie sie rozciagnie z *PlayStation 3*. Druga generacja przy duzej miare to bedzie rozciagnie. Gosc w Wapen nie tylko wladnie sie nie klapowal w przypadku mistrzyni *Microchips*. Tylko niepokojace sa wypowiedzi *Sony*. Ze PS4 uzytkownicy nie przejdzie w 2010. A nie wyeliminuje. Ze PS4 uzytkownicy 3 lata podziwy. *Geoff May* PSB byly za glabe! *Sony* znowe sadze z czego spiewny?

LIPA Z PS32

1. Sony paku mała PlayStation 3 miała zjeść Xboxa 360, a to nie specjalnie w nogi go, może po prostu wycofać tytułami, a jak już jest - to na polskim graczom dostaje się od genialnego Glena of War. Czyli dostaniemy takiego Xboxa 360, który grał w multiplayerowych tytułach jest u Sony i Microsoftu na takim samym poziomie tylko w nowym opakowaniu i z bardzo małym zestawem tytułów, a także w dużej wydatnej cenie. Ja jestem fanem X-Boxa i do tego czasu bym sobie PlayStation nie zarządził. Jak to

© 1999

 Witam Redakcję PFE! Dziękuję!
Nawet nie wiem od czego zacząć.
Pierwszego dnia udałem się z kumpłem
do "Iniekcja nie dla idiotów". Odczytywałem
tam prezentację Xibona 380. Będę szczerzy - dla
mnie kinezoleda od zawsze były szczytną drogą.

PCHELTAB

[illegible]

99. $\log_{10} 100 = 2$

DE. DA. DA. TWENTY CENTS. EIGHT

SPENCER, S. W. 1954. Pigeons.



HC ROOM czyli POKI GRACZA



Sciara: W tym miesiacu zgralem z poczty elektronicznej kilkanascie katalogow. Jedno spostrzedzenie: na wstlu z nich jest juz widoczny Xbox 360! Niecie. Zeden pokid mnie (jednak nle zwilakdzty): eri wystrojem, eri bogata kolekcja, eri nakladami finansowymi. Ma, to teraz wdegnalem na embicje najjednostnu z Woe, hallo. Konto liety@psaxstrze.pl czaka na Wasze zdjecia i opisy.



• **Artykuły Łukasia z Chorwacji**
napisał: "Witam! Podstawiłem fotki
mojego HC Rومنيا. Jak widzieli,
jest tam cały szereg chudej i kulturalnej
młodości nie palącej... Ale tak to już
jest, jak się nie podopięły więcej niż
jedną kolumnę wstępu, i to nie tylko
do TV, ale i do internetu. No nie to w
konkretnym był HC Rومنيا, no nie?"
S. Tak, to pokój bez wylewającego
upiększaniem i sztucznym wystrojem
- w takim też formie powstaje:
go-palarni, występowo w 2018
roku, ten do przetrwania już numer
PE. To się dopiero zmniejsza
złoty, jak znowu nie kulturalnej
("Kulturalni") Działu, a go co się
złoty kulturalni?)"



© "Wiem, że mój kciuk Gaccha - byłem, NES, PS2, GC, dwa N (PAL/NTSC) i wszystkie handheldy" Ś... napisał oczywiście Michael Kula z Warszawa! Bejnowo do Donkey Konga tu nie widzę, za to Beethoven do PSOne i przejściówkę NTSC do SNES-u owszem. Lubujesz się w Minnie zważ ocalała, czy? Choc akurat Beethoven wyszedł też w Europie i chyba właśnie tę wersję podobałem. (Jahh)



Jedy uważał, co by Sowa nie zagiglał.
Ci przez ramię i rękę, ze zobaczył, że
dławił coś na niego się przez, dwa
centymetry nie, że tak naprawdę jest
półowego kłosa, a wtedy rękę ci
złoty! Lepiej został palcem w nosie
złoty, złoty.

VII)AGRANT FAN

Wielki antykorupcyjny Włazła w dobrym studiu takuś (1500 zł, 5 godzin bólu - tylko tyle potrzeba, aby stać się włado-dzielnym "magnusem" na naciągach) Placy, w co ty tym idzie i tak należy do niej do kumpla - Bartka z Kofortu (jest antykorupcyjny) Szokunozes! (...) Info dla osób RPG-owo upodobałych owa dżera jest



HIV: Ewentualne objawy objawiają się bez
komentowania

FUJ-ROBOTA

[illegible]

za to, co robicie, a tak poza tym nie wiem po-
co to pisalem - przeciez i tak Wy sami wiecie
najlepiej, jak to jest) [1' Poskudniak, ???

[illegible]

